LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 2 Nº 8
ARG $16.90

ASSASSIN'S CREED III

RESPAWN ediciones

ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00008

E3 2012 | STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM | DIABLO III | MAX PAYNE 3 | THE SANDBOX
MS SURFACE | INDIE GAME: THE MOVIE | MARINA SCHACHTER | ELIGE TU PROPIA AVENTURA [i]

[i]	[BONUS]
18	**INDIES:** Christine Love
20	**MICOS DE PELÍCULA:** Indie Game: The Movie
26	**BOLETÍN DE NOTICIAS [i]:** Cómo comprar la revista y nuestros recomendados
27	**SORTEOS:** Fichines, libros y camperas [i]. ¡Si se rompe, no es irrompible!
36	**REVIEWS:** 10 fichines que nos dinamitaron los dientes
56	**LOS PICORES DEL HARDWARE:** Microsoft Surface
58	**INDUSTRIA:** Producers (Evil)
51	**GAME DESIGN:** Diseñadores Gráficos en el Game Design
55	**AVENTURAS:** Elige tu propia aventura [i]
62	**FILOSOFÍA BIPOLAR:** Esto no es para mí - Cap. 7: De Escocia con amor
64	**PUZZLE:** Las naves de arena

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!



@irrompibles



COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON DEMENCIA SENIL

Cuatro viejos de negro, como la Momia Negra, moviendo la osamenta al ritmo de "I Was Made for Lovin' You" es algo que no se ve todos los días, y que probablemente no se va a repetir. El lugar fue Tecnofields 2.0, y el autor intelectual del crimen el señor Rodrigo Bergia de Electronic Things, con quien compartimos el mejor stand que tuvimos nunca. Regalamos más de 1500 revistas, hicimos nuevos amigos y nos deleitamos con decenas de chicas y chicos (¡de todas las edades!) bailando al ritmo de Just Dance 3. Atronamos el salón y le pusimos picor a un evento alucinante. Estamos muy agradecidos.

Pero lo mejor fue, sin duda, descubrir que la gente se sentaba por todos lados a leer la revista en medio del evento. Eso lo paga todo.

Este mes se cumplen 10 años desde que [i] se desprendió a fuerzas de Xtreme PC y se volvió una comunidad en línea. Como toda separación, fue con dolor, aunque hoy, una década más tarde, sabemos que ese trabajo prevalece, que nos supera; que nuestro tránsito por XPC valió la pena porque la revista se volvió un ícono para toda una generación. Y como para confirmar, este mes también vio la luz el libro del periodista y licenciado en Letras Alejandro Soifer, uno de esos pequeños micos que leían nuestras payasadas y hoy son profesionales. "Que la fuerza te acompañe" es la historia de la cultura nerd, geek y friki de la Argentina, y fuimos honrados con aparecer en uno de los capítulos. El valor de eso es infinito para unos micos viejos y feos como nosotros (¡pero con ritmo!).

Es imposible dar las gracias a todos los que nos dan sentido de existencia, porque son demasiados. Sólo les queremos expresar, en nombre de todo, todo, el staff, que los amamos. Y como es costumbre, como siempre desde hace 10 años cada vez que nos toca agradecer, renovamos nuestro compromiso de llevar adelante la pasión y el espíritu gamer con más fuerza que nunca.

Dan



¡UNA VEZ MÁS, viajamos a uno de los eventos de videojuegos más importantes del año! La E3 2012 se realizó en el Centro de Convenciones de Los Angeles en la semana del 4 al 7 de junio. Aquí una crónica de cómo vivimos desde **3DGames** el mayor evento de videojuegos del mundo.

Por Lionel Campilongo | @LionelCamp
Editor en Jefe de www.3dgames.com.ar

FUE UNA SEMANA INTENSA. Desde el domingo en que Nintendo mostró en un evento especial su nueva consola Wii U, pasando por las conferencias de Sony, Microsoft, Nintendo, Electronic Arts y Ubisoft, hasta los tres días de expo propiamente dicha, el equipo de 3DGames no paró un segundo. Esta es una crónica de lo vivido exclusiva para [i].

Si no estás presente en el evento, las conferencias de prensa de Sony, Microsoft, Nintendo, EA y Ubisoft son el segmento de la E3 que te mantienen expectante sobre los anuncios que se realizarán. Lamentablemente vienen cada vez más flojas no sólo porque los anuncios se filtran días antes de las conferencias sino por la desviación total y cambio de enfoque de los juegos a un show con poco contenido.

En otras palabras, sacando algún que otro anuncio, trailer con gameplay y ocurrencia de un desarrollador, son cada vez más aburridas y opacan la E3. Tanto es así que el consenso en algunos medios al finalizar el evento fue "esta es la peor E3 de la historia". Tomemos el ejemplo de Microsoft con el número musical que realizó Usher para presentar su Dance Central 3. Sí, un gran WTF.

Nintendo arrancó a full con las ocurrencias de Miyamoto pero fue rápidamente desplazado por Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo America, que se toma las pausas más largas del mundo entre frase y frase. Falta dinamismo, que los presentadores se suelten y se logre la emoción y expectativa de previas E3 en donde estábamos al borde de la silla escuchando con atención cada palabra. Llegamos a un punto en el cual podemos anticipar y hasta adivinar el discurso de cada uno de los presentadores y eso ya no es divertido.

La realidad estando allá es otra, ya que una vez en el show podés disfrutar de muchos juegos y, lo mejor de todo, de la mano de los mismos desarrolladores. Definitivamente, este







año no fue "la peor E3", de hecho la cantidad y calidad de juegos fue superior a la E3 2011 en todo sentido.

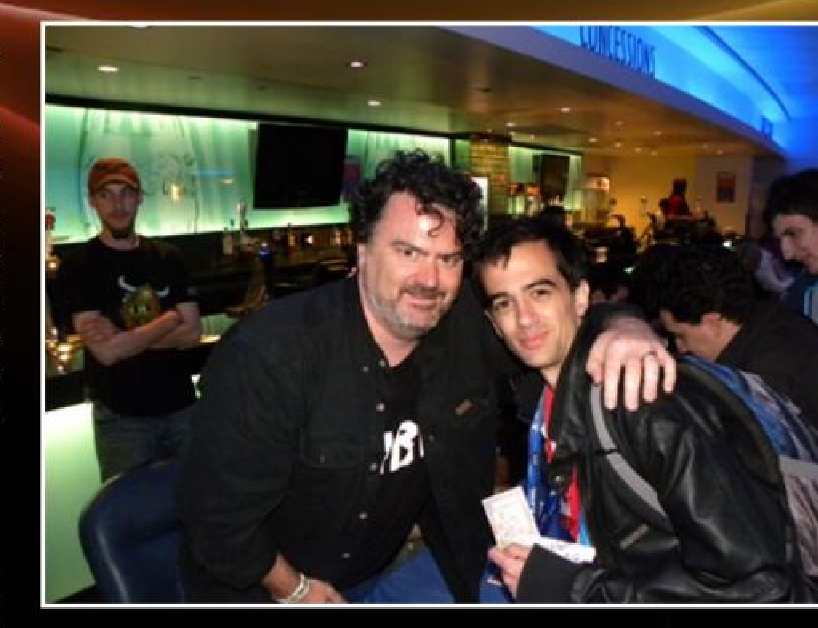
Hace unos pocos días vimos la conferencia de Google I/O y fue increíble como repuntó cuando se demostraron los Google Glasses por el cambio de ritmo de la conferencia. No estamos pidiendo que tiren a Miyamoto en paracaídas y aterrice en la E3 a sus 59 años pero las conferencias de prensa definitivamente llegaron a un punto de saturación y es hora de que las empresas piensen seriamente en inyectarles un poco de adrenalina y las hagan divertidas con un cambio de enfoque, más aún cuando estamos hablando de juegos.

¡Pero vamos a la E3!

El martes, ya pasadas las conferencias de prensa, nos metimos de lleno al gigantesco show. Luego de pispear el genial stand de NOS (repleto de autos, juegos, promotoras y bebidas) nos quedamos en fila durante una hora para "rushear" la puerta junto al público. Entramos y nos dirigimos al stand de Warner Bros. a visitar a nuestro amigo Ed Boon, que estaba demostrando Injustice: Gods Among Us. Fuimos los primeros en ver el juego y nos sorprendió bastante. La movilidad no es la misma de un Mortal Kombat y los escenarios juegan un papel crucial en el combate.

La próxima parada fue el stand de Konami, en donde hicimos una fila de una hora para jugar a Metal Gear Rising: Revengeance, y no nos decepcionó para nada. Combina de una forma espectacular (y muy práctica) el gameplay rápido estilo Devil May Cry y el sistema de cortes con la Katana de Raiden.





¿Qué otros juegos probamos? Al próximo Far Cry 3 se lo nota muy trabajado. Hay bastantes opciones para eliminar a los enemigos y se ve genial. En Transformers: Fall of Cybertron probamos al bestial Grimlock que destruye todo a su paso. Con Battlefield 3: Close Quarters para PS3 dimos cátedra paseando al equipo contrario. A Dead or Alive 5 se lo siente lo suficientemente distinto como para justificar una nueva entrega. De paso confirmamos que Need for Speed: Most Wanted es, básicamente, un Burnout Paradise 2 (¡y no nos podemos quejar!).

Por supuesto que en el medio de todo este gameplay apreciamos más a fondo los títulos que se vienen anunciando hace unos meses como Hitman: Absolution, Tekken Tag Tournament 2 (¡que tenía el stand más delirante y lleno de promotoras de la historia de la E3!), la versión multiplayer de Assassin's Creed 3 en el stand de Ubisoft, Just Dance 4 con varios "personajes" haciendo coreografías ridículas y SEGA con un impresionante stand dedicado a Aliens: Colonial Marines, jugable en su modo multiplayer.

¡Luego de una jornada intensa, nos dirigimos a la Conferencia de Sony Latinoamérica! La cita fue en el Hotel Marriott, a pasos de la E3. El evento comenzó con un lunch en los pasillos afuera de las salas del hotel y luego nos acomodamos en uno de los salones para recibir una vez más a Mark Stanley, el Gerente General de PlayStation para Latinoamérica. Mark arrancó agradeciendo a los gamers latinoamericanos por

ir al evento y presentó a los desarrolladores de Sly Cooper: Thieves in Time, que nos mostraron la versión PlayStation Vita con mucho gameplay y enumerando las principales características del juego que saldrá en simultáneo en nuestra región y en Estados Unidos.

Luego seguimos con Book of Spells, el juego de libros interactivos que se presentó durante la conferencia de prensa previa al show. La novedad es que saldrá localizado en español y portugués, en un lanzamiento simultáneo con los Estados Unidos. ¡Bien ahí!

Seguimos con la línea de juegos "triplay". Sony le dio este nombre a juegos en oferta (tres por el precio de dos) agrupados en tres categorías distintas de acuerdo al target. Por ejemplo, tenemos el pack "Fanáticos" que incluye inFAMOUS 2, Killzone 3 y Resistance 3 por el precio de dos juegos.

Pasamos a una live demo de God of War: Ascension, igual que la ya presentada en la conferencia global de Sony aunque apreciamos algún que otro movimiento extra de Kratos gracias a los desarrolladores del juego que estaban al mando. La novedad de God of War para nuestra región: Sony lanzará en exclusiva God of War: Omega Collection, que incluye los cinco juegos ya existentes en PS3, todo en un genial Steelbook y con una estatuilla de Kratos ¡diseñada nada más ni nada menos que por un artista argentino! Con este paquete vamos a estar más preparados que nunca para la llegada de God of War: Ascension el 13 de marzo a Latinoamérica y localizado en español y portugués.

Little Big Planet Karting se mostró a lo grande en una nueva pista y también se anunció que el juego estará en español y portugués con un lanzamiento en simultáneo con los Estados Unidos.

Otro título que recibe el tratamiento latinoamericano de doblaje y lanzamiento será PlayStation All-Stars Battle Royale. Además del anuncio, pudimos ver un trailer más completo que mostraba gameplay con el Big Daddy de BioShock, ya anunciado como un nuevo personaje durante la conferencia global de Sony aunque no se lo había mostrado en acción.

La nota de mayor color de la conferencia fue durante el anuncio de los jugadores regionales que participarán en FIFA 13. ¡Muy bueno ver a los gamers de diferentes países latinoamericanos festejando por sus jugadores!

Con un clima cada vez más cálido, se anunció el Programa de Desarrolladores de Juegos Latinoamericanos. ¡Atentos acá! Toda la información la pueden encontrar en http://bit.ly/QU1juP. Como dice el sitio, el Programa de incubación para desarrolladores permite acelerar el conocimiento técnico en el hardware de desarrollo de PlayStation (PS3 y PSP) con el software de desarrollo de PlayStation y tener acceso a los recursos para crear juegos.



Para ejemplificar este programa, subió al escenario Hernán Rozenwasser, un desarrollador argentino de QB9 (www.qb9.net) demostrando el juego de Patito Feo para PSP. Hernán logró hacer reír bastante al público presente mientras presentaba las características del juego. ¿Qué podemos decir? ¡Un grosso! [Pueden ver una entrevista a Hernán en 3DGames.]

Con un clima cada vez más cálido, se anunció el Programa de Desarrolladores de Juegos Latinoamericanos.



¡Para finalizar, la bomba que estuvimos esperando desde hace un tiempo, el PlayStation Store llegará a la Argentina a principios de 2013! ¡Lo logramos! Esta gran noticia también es válida para Chile. Como podemos ver, Sony crece cada vez más en Latinoamérica y lo demuestra con el lanzamiento de títulos en simultáneo, promociones exclusivas, packs de juegos, doblajes en nuestro idioma y el crecimiento del Store a nivel regional.

Agradecemos nuevamente al equipo de prensa de Sony Argentina por una impecable organización en la conferencia latinoamericana y también a Mark Stanley y Jack Tretton, Presidente de Sony Computer America, que estuvo presente a lo largo de toda la conferencia y se animó a una legendaria foto con nosotros.

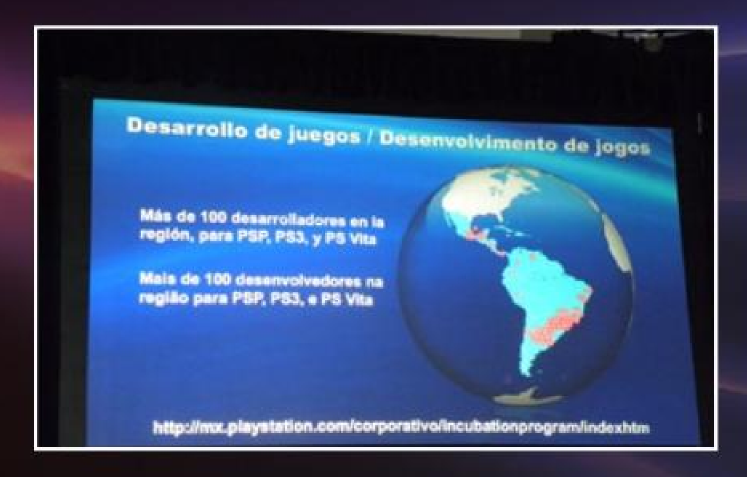
Y en el tercer día

Jugamos de todo. Arrancamos con el stand de EA en donde teníamos cita bien temprano con algunos de los desarrolladores, quienes nos presentaron juegos como Medal of Honor: Warfighter, que finalmente encontró su propia identidad en el aspecto multiplayer e incluye muchas novedades. Es un juego que se complementará a la perfección con Battlefield 3. También probamos Dead Space 3.

En el stand de Sony estábamos invitados al sector VIP, donde pudimos jugar tranquilamente a Dust 514 junto a los grossos de CCP Studios, que nos explicaron en detalle las principales características y su integración con EVE Online en PC. Continuamos con Soul Sacrifice para PlayStation Vita, un juego todavía un poco verde en algunos aspectos (saldrá recién en el 2013) pero promete bastante y se ve muy bien.



















Otro esperado pero polémico juego que probamos en detalle es Devil May Cry. ¿El veredicto? Nada nuevo. Se siente igual que los anteriores DMC pero con la diferencia que este Dante no nos cierra para nada. Si no se anunciaba, el mundo seguía igual ya que el juego no aporta nada a la serie, al contrario, resta por el nuevo Dante.

Mientras que el resto del equipo 3DG jugaba a DmC, me puse a probar Hitman: Absolution. Muchas de mis preocupaciones sobre esta nueva versión se disiparon rápidamente, me queda sólo una: la visión estilo Batman: Arkham City que resalta en rojo a nuestro target y a sus guardias en amarillo. Esto le quita inmersión al juego ya que podemos estar con un rifle sniper a dos pisos de altura, agachados, y ver perfectamente dónde se encuentra nuestra víctima. ¿El resto? A no preocuparse que se siente igual que los anteriores Hitman y con una excelente dosis de libertad.

En el stand de Bethesda corrimos para ver la presentación de The Elder Scrolls Online. El juego está en etapa Alpha pero se pudo apreciar el sistema de combate, que requiere buen timing con las habilidades (por ejemplo, bloqueo en tiempo real) al igual que con los movimientos. Es un buen equilibrio entre el combate clásico de los viejos MMOs y los nuevos que tiran más para el lado arcade. El resto es como un Dark Age of Camelot 2 ya que son tres reinos que podrán darse con todo en una zona neutral que posee castillos para asediar (y mucho más). Bethesda hizo énfasis en el aspecto Open World PvP porque sabe lo importante que es y cómo le da vida a largo plazo al juego. Matt Firor, el capo detrás de DAoC, es el director de The Elder Scrolls Online así que nos vamos despreocupando porque el tipo sabe de PvP.

También pudimos ver la presentación de Dishonored, en el cual el consenso del equipo 3DG es unánime: fue uno de los mejores títulos de esta E3. Se trata de una mezcla perfecta entre Thief, Half-Life 2 y Deus Ex (casualmente Harvey Smith es parte del equipo de desarrollo) ya que la libertad que tenemos a la hora de hacer cada misión en este FPS es muy abierta e interesante. Ya con el sólo hecho de decir que podemos tomar posesión de un pez para escurrirnos por el tubo de agua de una mansión da una idea de lo que se viene. El combate es muy dinámico y consiste en combinar habilidades con un armamento típico. En una mano tendremos una espada pero en la otra usaremos armas de fuego y poderes que nos permiten ralentizar el tiempo, generar un ataque de ratas sobre nuestros enemigos, transportarnos rápidamente de un lugar a otro y más.

[Notita de color: me encontré nuevamente con Todd Hollenshead, CEO de id Software, que me reconoció del año pasado pero no estaba John Carmack. ¡Siempre se me escapa!]

En el stand de Gameloft pudimos jugar en un New iPad a Kingdoms and Lords, The Amazing Spiderman (¡ya disponible!), Asphalt 7 –que renueva en gran medida su engine– y N.O.V.A 3. Cabe destacar que estos últimos tres juegos de Gameloft se ven realmente espectaculares y no tienen nada que envidiarle a la actual generación de consolas y juegos



de PC. ¡Agradecemos al equipo de prensa de Gameloft por invitarnos a jugar en su stand!

Luego de muchas vueltas, salimos de la E3 y nos fuimos al Katsuya Bar, que queda a un par de cuadras del Centro de Convenciones de Los Angeles. En el bar nos pudimos relajar un poco, tomar algo y compartir un buen momento con el staff de AMD. La sorpresa fue cuando Al Lowe, el creador de Leisure Suite Larry, llegó al bar. El día ya había sido increíble pero esto sumó aún más al nivel de genialidad. ¡Conocimos a Al y charlamos con él justo en el aniversario número 25 de Larry! ¡Increíble! Para variar, Todd Hollenshead se sentó al lado nuestro pero decidí no molestarlo ya que, a esta altura, debo estar en el Top de su lista de pesados de la prensa.

¡Agradecemos a la gente de prensa de AMD Argentina por la invitación al bar!

"El PlayStation Store llegará a la Argentina a principios de 2013."

Final con glamour

En el último día de la E3 2012 nos esperaba un tour bastante intenso por el sector VIP de Nintendo. El primero que agarramos fue Project P-100 (el título es provisorio) de Platinum Games, un divertido juego que lamentablemente no fue presentado como se lo merecía. En P-100 controlamos a un grupo de superhéroes que tienen que salvar al mundo de una invasión alienígena. Para administrar los poderes del simpático grupo de héroes, usaremos el nuevo control de la Wii-U, dibujando formas en la pantalla y apretando un botón para confirmar la ejecución. Al confirmar el uso del poder, los héroes se unen para formar lo que nosotros dibujamos antes. La demo nos adelantó tres formas: un puño gigante, una espada y un revólver. Cada una de estas formas nos permite utilizar distintos ataques y vamos a tener que saber elegir cuál nos conviene en cada situación. Definitivamente, de lo mejor del stand y un juego que utiliza de forma práctica el control clásico y la pantalla de la Wii U.

LEGO City Undercover es un clon de GTA pero hecho con ladrillitos. Más allá de algunos percances técnicos, el juego nos demostró todo su potencial con una jugabilidad a la que ya estamos acostumbrados de los anteriores LEGO pero con la ventaja del control de la Wii U y una gran ciudad para recorrer.

Entre tanto gameplay de estos juegos y el Pikmin 3, Nintendo Land, New Super Mario Bros U, Game & Wario, Batman: Arkham City Armored Edition y Zombi U (uno de los favoritos del stand) le realizamos una entrevista en video a Mauricio Joffré, el Assistant Manager de Nintendo para Latinoamérica, quien nos habló sobre las principales novedades de la Wii U. [Al igual que las anteriores, esta entrevista en video ya pueden verla en 3DGames.]

En el stand de Microsoft el gran protagonista era Halo 4, al igual que la enorme fila para entrar a jugar al modo multiplayer. El stand se lucía con una réplica 1:1 del Warthog y alrededor estaban las Xbox 360 listas con diversos juegos como DarkSiders 2, Resident Evil 6, Lost Planet 3, Fable: The Journey, Mark of the Ninja, Joe Danger y Motocross Madness (¡gran revival!), entre otros.

En el stand de Capcom pudimos charlar con los desarrolladores de Resident Evil 6 y nos cruzamos con alguna que otra personalidad de la escena de los juegos de pelea. Definitivamente, Capcom tiró la casa por la ventana al presentar las versiones jugables no sólo de Resident Evil 6 sino también de Lost Planet 3 y Devil May Cry.

El stand de Razer estaba un poco escondido pero más interactivo que el año pasado y con nuevos productos como la gaming laptop Razer Blade, el nuevo e impresionante mouse Razer Taipan que incluye un sensor doble 4G de 8200 DPI (bestial) ideal para jugadores profesionales y el headset Razer BlackShark (diseñado específicamente Battlefield 3) que po-



see un particular diseño de headset de piloto de helicóptero, ¡más realista imposible!

Frente al stand de Razer estaba, nuevamente el gran stand retro denominado "Videogame History Musem" que incluía maravillas de distintas épocas. Cosas que jamás pensamos que íbamos a ver nuevamente como arcades originales increíblemente cuidados de Galaga, Pac-Man, Popeye, Donkey Kong Jr. y Altered Beast junto a una gran cantidad de diferentes generaciones de consolas ordenadas por fecha de lanzamiento (¡Virtual Boy incluido!). También nos encontramos con cartuchos prototipo que nunca vieron la luz, ediciones especiales, memorabilia y merchandising de muchísimos juegos. Sí, con esta parte de la cobertura y el reconocimiento de semejante cantidad de grositud vamos revelando nuestra edad. [N. de Ed.: Ya no me siento tan solo.]

A pesar de las críticas que rondan en la web, la E3 continúa siendo un gran evento que se logra disfrutar muchísimo más si nos adentramos en los juegos junto a sus desarrolladores.

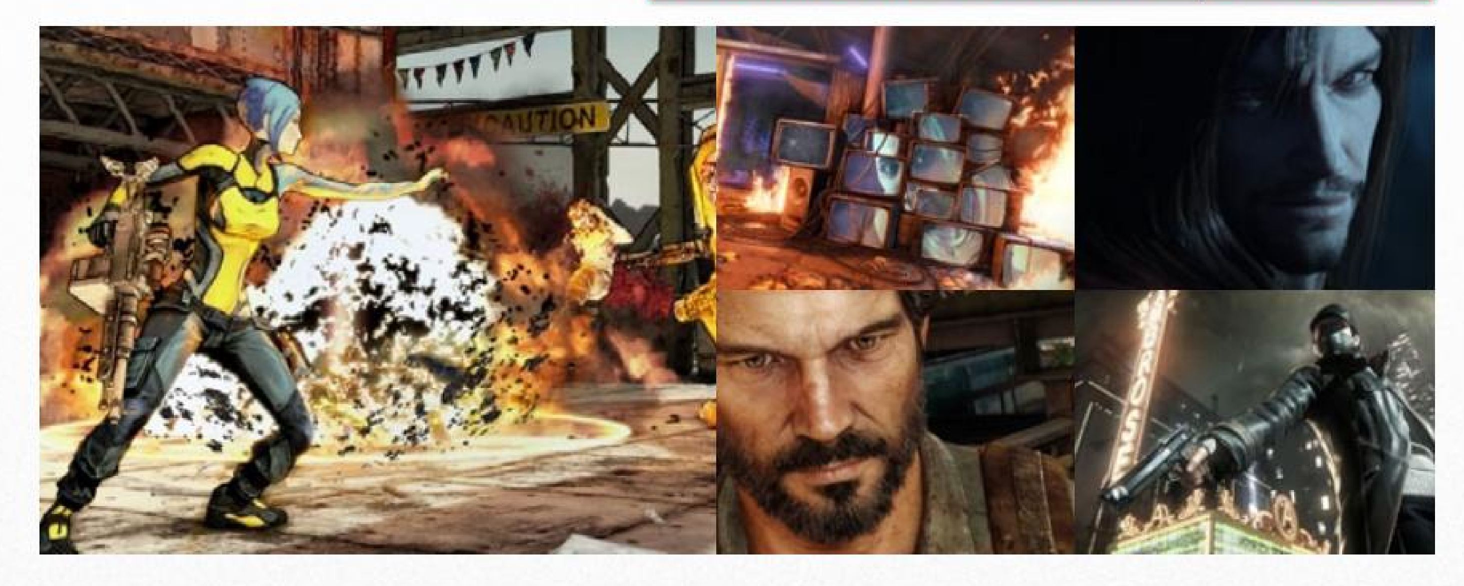




Es impagable la oportunidad de conocer a los tipos detrás de lo que limás todo el día y te abre un nuevo universo. Este año pude charlar con genios como Warren Spector (Deus Ex), Tim Schafer (Maniac Mansion, Full Throttle, Grim Fandango) y Ron Gilbert (Maniac Mansion, Monkey Island), todo el equipo de musicalización de Blizzard como Rusell Brower, también David Perry (Earthworm Jim), desarrolladores de EA, Activision, Bethesda y una gran lista. Todos al alcance de nuestras preguntas, elogios, fotos y hasta firma de autógrafos.

La disposición de los desarrolladores para responder todas las preguntas y presentar sus juegos de forma continua durante tres días es algo admirable y que se intensifica año tras año. Es por esto que, más allá de la percepción que se tenga desde afuera por el mal gusto que pueden dejar las conferencias de prensa, la E3 sigue haciendo honor a su nombre como uno de los eventos más grandes de la industria de los videojuegos. [i]





El Top E3 2012

Por Tomás García | @zripwud

DURANTE TODA LA SEMANA E3 hicimos en [i] una cobertura en vivo del evento en Twitter, Facebook y, por supuesto, en nuestro sitio. Comentamos las conferencias a través de las redes sociales, subimos al instante los resúmenes y en los últimos días dimos nuestras opiniones sobre los títulos más importantes. Todo ello se encuentra online en nuestra web. Como complemento, he aquí los juegos que nos volaron la peluca.

BEYOND TWO SOULS (PS3)

Sony mostró la mejor cara durante las conferencias y uno de los platos fuertes fue el nuevo fichín de David Cage, Beyond. Protagonizado por Ellen Page, parece ser un juego diferente a lo que acostumbran a hacer en Quantic Dream, con mecánicas más complejas que nos dejan controlar un espíritu capaz de atravesar paredes y poseer enemigos. Nos gustaría saber más, pero si hay algo que no mostraron durante la presentación, fueron detalles.

BORDERLANDS 2 (PC, PS3, X360)

Aunque no hubo ninguna demo de Borderlands 2 sobre un escenario, la gente de Gearbox dejó probar el juego y anunció clases nuevas como The Gunzerker, The Commando, The Assassin y The Mechromancer. Pero lo importante es saber que la base sigue siendo la misma, solo que con más de todo: historia, armas, vehículos y, por supuesto, ¡loot!

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

No mostraron nada de esta secuela más que un elegante trailer, pero sí dejaron escapar un poquito de información. Va a cerrar la serie de Lords of Shadow y nos va a dar la posibilidad de jugar como Drácula, es decir que esta trilogía supone ser el origen de esta entidad malvada. El segundo episodio de la trilogía, Lords of Shadow: Mirror of Fate, fue anunciado exclusivo para Nintendo 3DS y va a salir a fin de año.

THE CAVE (PC, PS3, X360)

Tenemos un montón de cosas por las que agradecerles a Tim Schafer y Double Fine, pero más recientemente le dieron la posibilidad a Ron Gilbert de crear un juego que le hierve en la cabeza desde antes de Maniac Mansion. The Cave es una comedia oscura donde siete personajes se encuentran dentro de una cueva parlante. Aunque a primera vista parezca un juego de plataformas, en verdad es una aventura gráfica bastante clásica donde vamos a encontrar ítems y tendremos que buscar la manera de usarlos.

DEAD SPACE 3 (PC, PS3, X360)



Muchos esperaban el nuevo Dead Space con ansias y podemos decir que la mayoría salió de la presentación con más dudas que certezas. El nuevo trabajo de Visceral Games es diferente, con muchos tipos de ambientes, varios enemigos,

como soldados que te disparan; una campaña que se puede jugar de manera cooperativa y hasta un sistema de cobertura. Pero si hay algo que los desarrolladores intentaron dejar en claro es que quienes deseen tener la clásica experiencia claustrofóbica aún podrán tenerla.

DISHONORED (PC, PS3, X360)

El título del otro desarrollador del Deus Ex original que no es Warren Spector venía haciendo ruido hace rato y cuando finalmente lo vimos en acción, cumplió todas las expectativas. Siguiendo el pedigree de sus creadores, es la mezcla perfecta de Deus Ex con Thief, con un estilo visual que sólo el artista gráfico de Half-Life puede lograr. La cosa es asesinar a nuestros blancos como queramos, utilizando una inmensa cantidad de poderes y espectaculares habilidades.

FAR CRY 3 (PC, PS3, X360)

Los trailers que habíamos visto nos dejaron en claro que va a ser un excelente juego de acción, pero la demostración de la E3 nos convenció de que el villano de esta historia es mucho más que un puñado de frases imaginativas y piensa metérsenos bien dentro de la piel para demostrarnos de primera mano lo que es la locura.

HALO 4 (X360)

Todavía queda por responder si es posible tener un buen juego de Halo sin la intervención de Bungie, pero la demo que se vio durante la conferencia de Microsoft nos dejó la sensación de que los muchachos de 343 Industries saben lo que están haciendo. Manteniendo las mecánicas básicas de la serie y agregando una nueva raza de enemigos que va a requerir usar todas esas mecánicas de maneras totalmente diferentes parece la clave para darle un giro fresco a uno de los FPS más relevantes de los últimos años.

HITMAN: ABSOLUTION (PC, PS3, X360)

A todos los que nos gusta Hitman porque después de un montón de prueba y error, podemos hacer la misión perfecta y salir caminando de un edificio donde matamos a nuestro objetivo, el trailer de las monjas nos dejó un mal sabor de boca. Afortunadamente, en la E3 estaban mostrando una demo del nivel de Chinatown donde hay fácil cinco maneras totalmente diferentes de matar a tu objetivo. ¡Nos hizo feliz!

THE LAST OF US (PS3)

El juego de la E3 que más nos gusta no nos tomó por sorpresa porque ya sabíamos que está siendo desarrollado por Naughty Dog. A la tecnología que convirtió a Uncharted en uno de los juegos más vibrantes de esta generación, se le suma una arquitectura de inteligencia que va a hacer del mundo apocalíptico de The Last of Us uno de los más auténticos y desesperantes de esta generación. Si es así, se confirmaría que a lo largo de toda esta generación Sony tuvo los mejores títulos exclusivos de consola.

PIKMIN 3 (WII U)

Hace muchos años que la gente viene pidiendo un nuevo Pikmin y con la llegada de la Wii U ese sueño se hará realidad. La demo que vimos en la E3 deja bastante en claro que conceptualmente va a ser idéntico, con mejores gráficos y la inclusión del Wiimote, lo que va a hacer para un control mucho más fluido y cómodo, casi como un mouse.

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (WII U)

Y hablando de sorpresas para la Wii U, nadie esperaba que anuncien un Scribblenauts exclusivo para esta consola. No sólo es el primer Scribblenauts en HD, también no va a requerir de una nueva interfaz, porque el control de la Wii U imita a la perfección la pantalla inferior táctil de la DS. En cambio, todo ese tiempo ahorrado fue invertido en la creación de nuevas cosas para el juego, como mapas más grandes interconectados entre sí. La novedad más grande es que además de hacer aparecer objetos, se pueden unir entre sí y crear nuevos a través de un simple sistema de scripting. Suena increíble.

SIM CITY (PC)

¡Así es, Maxis anunció un nuevo Sim City hecho y derecho! Y durante la E3 lo pudimos ver en acción. El motor gráfico le da una sensación de vida que nunca tuvo la serie, sumado a una excelente integración del modo multijugador que promete cambiar –para bien– la manera en que jugamos SimCity.

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH (PC, PS3, X360)

Apenas vimos un trailer muy prometedor, pero sabíamos que Obsidian está haciendo las cosas bien porque se ve exactamente igual que la serie. ¡El arte es idéntico, nada puede salir mal, HDP!

STAR WARS 1313 (N/A)

Si hay algo que quedó claro es que el nuevo fichín de Star Wars está muy lejos todavía, pero nos dio un pequeño vistazo de cómo podrían verse los juegos de próxima generación. En una palabra: tremendos.

WATCH DOGS (PC, PS3, X360)

La sorpresa del show sin ningún lugar a dudas. Justo cuando la presentación de Ubisoft parecía estar terminada, apareció en pantalla una nueva IP para PC y las consolas de esta generación que nos dejó con la boca abierta. Un mundo abierto (la comparación con un GTA es inevitable) donde podemos hackear prácticamente todos los componentes electrónicos y usarlos en nuestro favor mientras deshacemos una red de conspiraciones que buscan controlar a la gente a través de Internet.

XCOM: ENEMY UNKNOWN (PC, PS3, X360)

Firaxis siempre supo cómo complacer a los gamers de antaño y ahora busca confirmarlo trayendo de la muerte a una de las series de acción por turnos más amada por todos. Más que una copia exacta, es un homenaje hecho por verdaderos fanáticos, con las mismas mecánicas de crear una base, desarrollar nuevas tecnologías y enfrentarnos a hordas de extraterrestres de diferentes razas que intentan adueñarse de nuestro planeta. Todo con unos gráficos y estilo cinematográfico que podría darle a Steven Spielberg una nueva excusa para hacer otra película sobre marcianos.

ZOMBIU

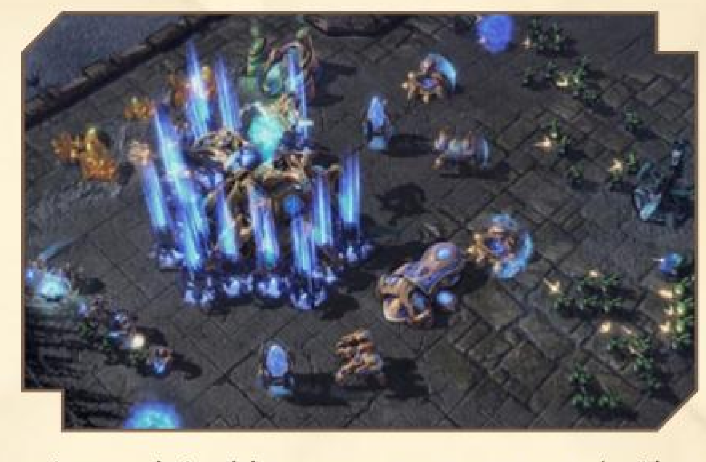
Este Survival Horror exclusivo de la futura consola de Nintendo no apunta a revolucionar el género, pero definitivamente promete en su implementación del GamePad (el control de Wii U) y en algunas ideas como que cada vez que morimos en la campaña nuestro personaje se transforma en un zombie y tenemos que continuar así desde ese momento. [i]

Por Natalia Cina | @cinanaty

StarCraft II: Hearts of the Swarm

LocalStrike fue el medio oficial argentino en la presentación de la expansión

LA SEGUNDA PARTE DE LA TRILOGÍA del rey de los RTS se presentó a la prensa en el Centro de Convenciones de Anaheim, California. Allí, Dustin Browder, Jefe de Diseño de Blizzard Entertainment, mostró el nuevo StarCraft, que llega con unidades nuevas y dando protagonismo absoluto a Kerrigan, la antigua Reina de Espadas.



En la campaña de Heart of the Swarm, los jugadores podrán hacer evolucionar sus enjambres con unidades y habilidades únicas exclusivas de la campaña. La evolución tendrá lugar de una forma natural, perfectamente adaptada al espíritu zerg de la expansión. Kerrigan también jugará un papel importante como poderosa heroína en cada una de las batallas. A lo largo de la campaña, aumentará su fuerza y obtendrá nuevas habilidades, y los jugadores podrán elegir qué poderes mejorar y utilizar de una misión a otra.

Los mapas y unidades multijugador aportarán nuevas dimensiones estratégicas al juego, y la expansión añadirá características y mejoras a la plataforma online de Battle.net para mejorar la experiencia en las partidas personalizadas.

En la campaña de Heart of the Swarm habrá 20 misiones nuevas. Los zergueznos pueden evolucionar en subespecies especializadas como los hordeznos, que es una variante que engendra tres hordeznos por larva de forma casi instantánea en lugar de los dos zergueznos estándar. El temible raptor es otra variante evolutiva del zerguezno que cuenta con más vida y con la habilidad de saltar pequeñas distancias para acercarse rápidamente a un enemigo.

Otro aspecto que diferencia a Heart of the Swarm de Wings of Liberty es el hecho de que Kerrigan tendrá un papel prota-



gonista en las batallas como una heroína poderosa. Durante la campaña irá ganando fuerza, además de nuevas capacidades. Los jugadores tendrán que escoger qué habilidades mejorar y qué poderes usar a lo largo de las misiones.

Heart of the Swarm también incluirá una mayor variedad de ubicaciones o escenarios que los jugadores explorarán entre una misión y otra. Estos escenarios cambian de forma dinámica cuando los jugadores completan misiones, lo que da la impresión de que el mundo evoluciona a medida que Kerrigan impone su presencia por toda la galaxia.

Las escenas de video intermedias con diálogos completarán la experiencia de juego en la campaña y un nuevo conjunto de logros desbloqueará diferentes recompensas dentro del juego, como retratos e insignias.

Mejoras tecnológicas en el motor gráfico

Habrá algunas mejoras en los gráficos, como en la apariencia y el comportamiento del talo zerg, además de algunos cambios que permitirán a los artistas de Blizzard mostrar mejor los nuevos tipos de planetas que Kerrigan explorará en Heart of the Swarm. Sin embargo, se conservarán los mismos requisitos mínimos de hardware de Wings of Liberty para esta expansión.

Según los desarrolladores, el modo multijugador de Wings of Liberty, a lo largo del último año, ha evolucionado con las estrategias y contraestrategias que los jugadores desarrollan continuamente y han intentado hacer algunos ligeros cambios de equilibrio con los parches. Pero saben que aún hay áreas que se pueden mejorar. Heart of the Swarm permitirá materializar algunas de esas mejoras mediante unidades y habilidades nuevas, algo que en líneas generales Blizzard no hace si no es a través de una expansión debido al gran impacto que tienen estas mejoras en los torneos actuales.

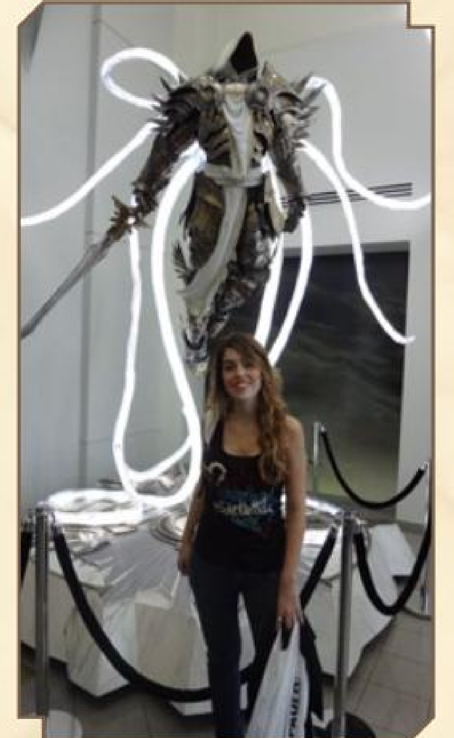
Con Heart of the Swarm, Blizzard intenta identificar las necesidades de cada raza y abordarlas con unidades y habilidades nuevas. También mejorar, en la medida de lo posible, el carácter único de cada raza. El objetivo es añadir otras dimensiones de estrategia y jugabilidad a StarCraft, al tiempo que se mantiene el equilibrio y se evitan redundancias con unidades preexistentes.

Unidades, habilidades y mecánica de juego nuevas del multijugador

Es importante destacar la posibilidad de que las unidades y habilidades aún pueden variar más allá de lo que ya tienen listo.

HEART OF THE SWARM | Características

- Continúa la épica historia de StarCraft II donde la dejó Wings of Liberty.
- Aproximadamente 20 misiones de campaña nuevas.
- Nuevas mecánicas de juego de campaña que permiten a los jugadores desarrollar nuevas habilidades y unidades para su ejército zerg. Nos lanzaremos al campo de batalla junto a Kerrigan mientras ella intenta recuperar sus poderes y retomar el control del Enjambre.
- Nuevos mapas y unidades multijugador que aumentan las opciones estratégicas y la profundidad de juego de cada una de las razas.
- Características y funcionalidad renovadas de Battle.net que mejoran la búsqueda de partidas personalizadas, y nuevas herramientas que permiten a los autores de mapas crear partidas personalizadas.
- Nuevas escenas de video pre-renderizadas y de juego para la historia.



Para los zerg, el nuevo huésped del enjambre servirá como unidad de asedio terrestre. Cuando esté enterrado, producirá unidades melé que se moverán con lentitud como un torrente hacia las unidades o estructuras enemigas. De esta forma, los zerg podrán hacer presión sobre las posiciones enemigas atrincheradas. También se está probando una nueva habilidad para el Ultralisco, llamada ataque enterrado, que le permitirá llegar con mayor facilidad al centro del combate en un campo de batalla atestado. Con esta habilidad activada, el Ultralisco podrá moverse bajo tierra, avanzar con rapidez bajo las unidades y salir otra vez a la superficie para atacar a los enemigos

Los protoss desplegarán una nueva e interesante unidad llamada Oráculo. Esta unidad es una nave de guerra psiónica construida en un portal estelar, que utiliza habilidades únicas para asaltar y acosar al enemigo. La primera es la habilidad de sepultar, que puede bloquear temporalmente los campos de minerales e impedir la recolección. Otra habilidad, preordinar, otorga detección y visión sobre una edificación seleccionada y permite a los protoss ver qué unidades o tecnologías se están investigando

La Tempestad es una nueva nave principal que puede disparar tanto a objetivos terrestres como aéreos a larga distancia e inflige daño adicional a las unida-

des gigantes. Se puede explorar una mejora de alcance para darle a la tempestad la capacidad de disparar desde distancias increíbles.

Los terran también tendrán algunos trucos nuevos. El Demonio tendrá una nueva habilidad que le permitirá transformarse en un mech de batalla andante. En esta forma alternativa, los Demonios se mueven más lentamente pero obtienen puntos de vida e infligen mayor daño con un ataque de llama de menos alcance.

Los Cruceros de Batalla tendrán una habilidad con un tiempo de recuperación breve que les permitirá aumentar la propulsión (reactor al límite). Este aumento de velocidad facilitará el posicionamiento y el ataque de las naves principales terran en los combates de partida avanzada. También introducen el Can de Guerra, que es una unidad mech efectiva contra los vehículos

Además, están probando una nueva mecánica de juego para los mapas: pilares de roca que pueden destruirse para crear bloqueos en cuellos de botella. Con esta mecánica, los jugado-

Blizzard por dentro | Viaje al Santuario Gamer

Con el team de LocalStrike y Punto.Gaming tuvimos el honor de ser invitados a las oficinas centrales de Blizzard Entertainment. ¡Imagínense entrar al mundo de Blizzard! Estacionamos a alta velocidad por la emoción en el parking central, y luego nos dirigimos poco menos que corriendo a la estructura principal. En ese lugar hay tres edificios, luego en otro barrio, según nos contaban, hay dos o tres edificios más, pero ese es el más importante y donde se ubican los productores, creativos, desarrolladores, entre otros responsables de los títulos de Blizzard.

Una vez que entrás a lo que sería el hall principal, nos imprimieron nuestras identificaciones y comenzamos un impresionante recorrido acompañados por Susana Monroy, representante de Blizzard.



Ya la recepción es como un santuario gamer: hay tres PCs listas para jugar Diablo III, una estatua pequeña de un personaje de Diablo, otra estatua de tamaño casi humano, una de Kerrigan, un Paladín de WoW y un peluche gigante, muy muy bueno. Ahí mismo hay sillones para sentarse con una mesa y revistas de los juegos.

Y dando la vueltita... el museo de Blizzard, que se compone de vitrinas con muñecos, fotos, bocetos de los tres títulos, y luego en las paredes, cuadros y pinturas de los personajes de cada juego, más un boceto (intocable) de Diablo.

Tras el shock, fuimos a otro de los edificios, custodiado con dos estatuas, Reynor de StarCraft II y un personaje de Diablo ¡gigantes! La reproducción es realmente impactante



(ahí mil fotos, todas iguales de distintas perspectivas), con el muñeco gigante de Diablo flotando con sus alas iluminadas que se prendían y apagaban, una locura.

Nuestro siguiente destino fue la Biblioteca. Puerta de madera, como si fuera de película, una cantidad de novelas de ciencia ficción, comics, libros de diseño, cuentos, espadas, vitrina con más action figures y, por supuesto no podía faltar, dos sillones con una mesita, para que te tomes tu tiempo de lectura cómodamente.

Mientras recorríamos los diferentes sectores, las paredes nos torturaban con gráficas de los tres títulos por doquier. Imagínense, una de las puertas que daba al sector de creativos (a estas puertas accedías sólo con personal autorizado por medio de tarjetas magnéticas), se abría y te invitaba a caminar por un piso de colores, ambientado con luces violetas y diferentes puertas a cada uno de los artistas, realmente un paraíso... cada lugar que ibas era como meterse dentro del juego.

Ah, ¿y dónde van los empleados en su tiempo libre? Tienen gimnasio completo, buffete, habitaciones para quedarse a dormir cuando quieran, cancha de vóley, cancha de básquet, y lo mejor... un cine espectacular (los horarios de las películas se informan cada semana y los empleados pueden ir cuando deseen).

¡Qué más puedo decir, quedé enamorada de ese lugar! Ah, sí. Afuera todo árboles y espacios verdes para que los empleados que llevan a sus mascotas puedan pasearlas un rato. i

res podrán cerrar caminos, encerrarse en bases de expansión o proteger a los exploradores que mantengan posición en una torre de vigilancia Xel'Naga elevada.

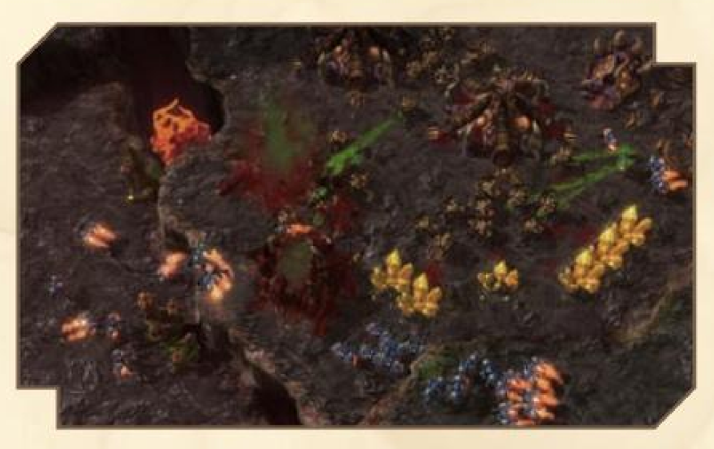
Cambios en Battle.net con Heart of the Swarm

El modo Arcade mejora la funcionalidad de mapa personalizado en Battle.net. Nos permitirá mostrar mejor la amplia variedad de fabulosos mapas y mods nuevos a los jugadores que buscan experiencias de juego distintas.

Para los creadores de mapas se están agregando herramientas que les permitan crear partidas personalizadas más atractivas. Estas herramientas incluirán un editor de cinemáticas para que los jugadores creen sus propias secuencias y una herramienta de importación de modelos 3D para que los artistas puedan incorporar sus propios modelos al juego para usarlos en mapas personalizados. Estas son sólo algunas de las mejoras y funciones nuevas.

Otras funciones que se han planificado para el momento del lanzamiento son: un sistema de grupos y clanes, compatibilidad con varios idiomas, juegos globales para que los jugadores





puedan jugar en diferentes servidores regionales, y partidas sin clasificación, para que podamos jugar con diferentes razas o probar nuevas estrategias sin que esto afecte nuestra clasificación en las escalas. También se incluirá una función de visualización de repeticiones multijugador y la posibilidad de reanudar el juego multijugador desde la repetición.

Requerimientos

Para las regiones que utilizan un modelo estándar de ventas físicas como Norteamérica y Europa, sí, se requerirá StarCraft II: Wings of Liberty para jugar a la expansión de Heart of the Swarm. Para otras regiones con modelos de acceso alternativos, se darán detalles más adelante.

StarCraft II: Heart of the Swarm se está desarrollando para Windows y Mac. Blizzard no tiene planes de llevar StarCraft II a ninguna plataforma de consola.

¿Tendremos Betas? La intención de Blizzard es tener una versión beta multijugador de prueba de Heart of the Swarm después de mediados de 2012.

Christine Love

Romance en tiempos de unos y ceros

Por Emiliano D'Andrea | Emol_2

CHRISTINE LOVE es una escritora canadiense que tiene varios trabajos de ficción interactiva y no interactiva. Analogue es su primer trabajo comercial independiente, así que para conocerla mejor decidimos probar lo nuevo y dos de sus anteriores Visual Novels gratuitas más destacadas.

Digital: A Love Story: Acá no hay chicas animé, ni galerías de arte desbloqueables, ni amoríos en colegios de secundaria, ni sexo. No parece un juego, más bien una screenshot de una computadora viejísima. Claro, porque esta novela transcurre en la (oscura) época de las BBS en 1988. Tras conocer a una chica súper interesante en uno de esos antros de la era pre-Internet, vamos a ir desarrollando la relación marcando números de teléfono, publicando cosas en los bulletins, recibiendo mensajes, compilando código, hackeando sitios... ¡Una maravilla geek! No sólo el sistema emula de una manera fascinante aquella época sino que la historia no es la típica. En especial cuando de a poco nos damos cuenta que es ciencia ficción. Es cortita y tiene un único final, pero... ¡Es tremendo como te sumerge en ese mundo y lo que te hace maquinar, reír y casi llorar! Love tiene una magia especial para contar historias de amor y tecnología.

don't take it personally, babe, it just ain't your story: Año 2027, mismo universo de la aventura anterior (si la jugaron, encontrarán algunos guiños). Somos un muchacho que está pasando por una "crisis de los 30", con dos divorcios y todo, y cambia su carrera en computación para dar clases de literatura en una escuela secundaria.



Ya saben del actual boom de las tablets, los smartphones, las redes sociales y el hecho de estar conectados siempre. Bueno, imaginen eso en el 2027. La escuela provee de computadoras con acceso a una red social propia. Pero el establecimiento tiene una fuerte política para evitar los abusos (bullying), así que, como profe, vamos a acceder no sólo a toda la red social, sino también a las conversaciones privadas que mantengan los chicos a través de esta (sin que se enteren, muehehe). Aparte de interactuar en persona con los alumnos, nos la vamos a pasar revisando sus perfiles en "Facebook", leyendo sus muros o entrando a "4chan" para enterarnos de los embrollos amorosos que rodean la clase. ¡Una forma más que interesante y poco convencional de desarrollar la trama! Love se pone más seria y realista, tocando temas como la invasión de la privacidad, las relaciones homosexuales (la mayoría de los personajes son gay), los amores entre profesor y alumno (una chica tiene un crush con nosotros) y cómo gran parte de nuestras vidas sucede en la red de redes.

Analogue: A Hate Story: En el siglo 25 la nave generacional coreana Mugunghwa intenta establecer la primera colonia interestelar. Pero nunca llega a destino. Miles de años después, es encontrada con todos sus tripulantes muertos. Lo interesante es que con ayuda de dos (sexys) Inteligencias Artificiales (IA) que no se llevan muy bien, vamos a ir recuperando los logs y cartas de los habitantes para desentrañar el peculiar modo de vida en la nave y, finalmente, conocer el evento que desató la masacre. Tenemos una línea de comandos para manejar aspectos de la nave como la IA activa, las fuentes de energía o desencriptar información, y que, si somos unos peleles operándola, puede significar la destrucción de una IA, el fallo de la misión o la muerte. Esta historia es aún más adulta y reflexiva, porque la gente de la nave recuperó los valores de la sociedad tradicional coreana, volviéndose retrógrada y opresiva, sobre todo con las mujeres. Es un logro narrativo cómo nos vamos a ir enterando de lo triste que era la vida en Mugunghwa. Y además, ¿no creerán que dos IA solas por miles de años van a dejar marchar a un humano así como así? Porque las IA también tienen su corazoncito, ¿o no? **i**

Analogue: A Hate Story
En ahatestory.com a $10 USD en formatos Windows, Mac y Linux. Hay trial.
Digital: A Love Story
Gratis (CC) en scoutshonour.com/digital
don't take it personally, babe, it just ain't your story
Gratis (CC) en bit.ly/MVuMU8



Powered by CIRCULO IT
tecnofields
¡EXITO TOTAL!
2012
Miles de jóvenes dijeron presente en el megaevento tecnológico del año.
A todos ellos, MUCHAS GRACIAS!
Continua recibiendo novedades en www.tecnofields.com!
AMD
BLIZZARD
GIGABYTE
Thermaltake
Tt esports
ASUS
GQ electronic things
GX
Kingston
LocalStrike
msi
NVIDIA





Indie Game: The Movie

En búsqueda de la felicidad

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi
Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar

EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS tal vez empuje consigo, en su condición lúdica, uno de los mayores pre-conceptos favorables de todas las profesiones: lo que ahí acontece siempre es maravilloso. Para derribar esa teoría, para meternos en carne que los videojuegos tienen sus pormenores, emerge Indie Game: The Movie, donde –desde las márgenes– se construyen epopéyicas aventuras al ritmo de dos o tres pares de manos.

Sí, porque no sólo Microsoft o Nintendo o EA son los que juegan en la industria. Ahora, de un tiempo a esta parte, cansados de trabajar para las grandes compañías o bien siguiendo sus propias voluntades artísticas y de cambio, han aparecido nuevos desarrolladores para patear el tablero de lo establecido. Siempre estuvieron, pero ahora con mayor peso. En Indie Game: The Movie, investigación dirigida por Lisanne Pajot y James Swirsky, se sigue la pista de algunos programadores de videojuegos independientes –correspondientes a Super Meat Boy, Braid y FEZ, aunque la entelequia refiere, acá, en rigor, a "proyectos autogestionados, fuera del espectro económico del mainstream: pocos actores, mucho el trabajo", mucho más que a estos casos particulares–, en su lucha por realizarlos, lanzarlos, empatizar con la prensa especializada y gustarle a su público.

Esta película le da rostro humano a aquellos héroes –que paulatinamente son legión– de los que, a ciencia cierta, poco se sabe y mucho se habla. Ofrece una mirada única por sobre todos los sacrificios que deben pasar estos hombres orquesta, que al estar solos se tornan vulnerables a pequeños y funestos actos cotidianos –enfermedades, problemas edilicios, divorcios, dificultades económicas, discusiones a muerte y más dificultades económicas–, pero que, pese a ellos, encuentran su lugar en el mundo en aquel refugio que otorgan los videojuegos.

De forma fascinante, en su pasión por la perfección, los desarrolladores en los que se pone el foco, Jonathan Blow, Phil Fish, Edmund McMillen y Tommy Refenes, apuestan toda su energía en que el resultado sea agradable para los usuarios. La pulsión de vida volcada en unos bytes. Que más que bytes, son pura vida. (La analogía de Refenes y el estreno de su juego comparándolo con llevar a un hijo al primer día de colegio es maravillosa.) Así, se lo verá sudar la gota gorda a, entre otros, Phil Fish, creador de FEZ, una de las historias más cautivantes del documental, en una convención



Indie Game: The Movie se consigue en Internet por $9,99 USD a través de su sitio oficial: indiegamethemovie.com y esta primavera será exhibida en exclusivo en Buenos Aires durante la muestra Game On! El arte en juego Edición Iberoamérica 2012 (gameonxp.com). Además de ser un material invalorable para los desarrolladores, indies o no, tiene una calidad impecable. Se llevó el premio a mejor edición del Sundance World Cinema Documentary Competition.

–The Penny Arcade Expo, PAX– que reúne a millones de gamers en busca de probar novedades. El espectador descubrirá cómo es la vida dentro de la industria independiente, donde contemplar la posibilidad del fracaso es, cuanto menos, para esos niveles de autoexigencia, una tragedia griega.

Pese a su crudeza, se develará el porqué han elegido esas vías de expresión, tales formas de existencia, el cómo los ha afectado en su desarrollo social, emocional, físico y financiero. Plantea dilemas existenciales ("¿Qué pasaría si fracasaras?", "Me suicidaría", responde el intenso Fish), incluso barajando la posibilidad de estar insatisfechos con la vida que han elegido ("Voy a trabajar en el negocio de los autos. No, no quiero trabajar con autos. ¡No quiero hacer nada!", dice Tommy Refenes, uno de los dos creadores de Super Meat Boy).

Estamos ante uno de los mejores documentales de videojuegos de los últimos años. Si el interés pasa por inmiscuirse sobre cuál es el detrás de escena de la industria independiente de los videojuegos, extrapolable a casi cualquier "industria independiente", no pueden dejar de verlo. Lo interesante, aquí, también, es que se puede comprobar la evolución de los tres juegos presentados en el filme a través de sus páginas web y redes sociales. Por caso, los tres –a su manera– se han convertido en históricos éxitos (de ventas, críticas, adeptos y tal). Y ese, a la sazón, no sin sonrisas, es su final feliz. [i]



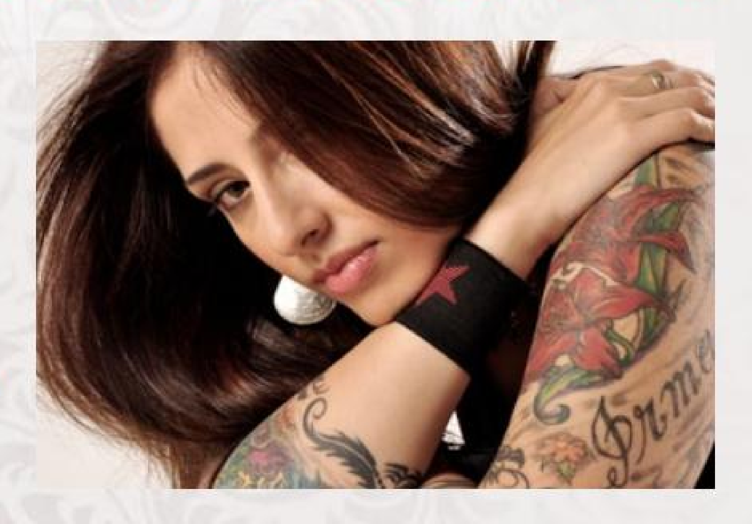
"¿HACE FALTA DECIR ALGO con el semejante tributo que cargás en la espalda a uno de los mejores juegos de todos los tiempos? Por el cual también te conocí, obvio. No sos gamer. ¡SOS UNA MINA QUE TIENE EL MOUSE PEGADO A LA MANO! *(Tampoco hace falta mencionar el dragón del Mortal Kombat en tu gamba, ¿no?)* ¡Me criaste en la comunidad Quaker! ¡Fuiste mi mamá gamer, la que me cuidó de los buitres cuando era peque! Siempre estabas presente en todos los torneos que se hacían, hasta el último que hubo. Y mi amigo Nahuel (Kyo) dijo: Sos una chica competitiva, dedicada, por sobre todo con buen juego de equipo. ¡Eso es lo que yo viví con vos al menos, jajaja!"

– Micaela Giagnoni, Parkita

Marina Schächter

Madre Protectora de las Parkitas

La reina de la comunidad Quake argentina no podía faltar en los reportajes de esta honorable revista. Mar Schächter – también conocida como Asuza– es searchable en el barrio porteño de Belgrano, pero guarda con hacerse los vivos: Anda custodiada por un labrador y dos mortíferos felinos. Ella, como muchas chicas de la comunidad, merece que la conozcamos mejor.



¿A qué te suena un ojo gigante con patas y una escopeta?

¡Es el model ORB del Quake con una shotgun!

¿Cómo es tu vida?

Mi vida: Vivo en pareja desde marzo, trabajo en una empresa de desarrollo de software, estudio para Analista de Sistemas, y cuando tengo tiempo voy al gimnasio. Me defino como una mina tranquila, sencilla, no me gusta salir mucho, prefiero quedarme en casa viendo una peli o nerdeando con un par de cervezas. Mi amigo Guille me dice que soy "como un camionero borracho" refiriéndose a mí cuando hago ragequiting.

Sos fana de Quake, pero tu juego favorito es Counter-Strike. ¿Por qué?

El Counter creo que nunca va a pasar de moda, es muy entretenido, sociabilizo mucho, me descargo. Cuando empiezo una conversación sobre el Counter-Strike me doy cuenta que me emociono, a veces de más. Además depende del estado de ánimo, robar un spot en el MU puede resultar muy divertido también.

¿Los fichines influencian tu vestimenta, tu forma de ser, ambas cosas?

Tengo remeras alusivas a los games, influencian mucho mi manera de hablar y de expresarme. Convengamos que también tengo tattoos, así que cambiaron para siempre mi vida estos benditos fichines.

Ahora vemos el tema tattoos. ¿Cómo fueron tus inicios con el gaming?

Soy hija única, entonces no tenía con quién jugar. Esporádicamente jugaba con mi primo, pero en general estaba sola, entonces mis papás me compraron el Atari, el Family, el SNES (mi papá quería un varón...). También tenía muñequitos de Mazinger, el Auto Fantástico, Darth Vader, la Espada del Augurio, entre otros chiches, pero muñeca convengamos que no. Ahí andaba con el Mario, Street Fighter, luego llegó la era de los arcades; se puso linda la cosa porque me metí de lleno con el Daytona, Mortal Kombat, Tekken, King of Fighters, Marvel vs. Capcom, House of the Dead, entre otros. Paveaba mucho fuera de casa, entonces me compraron la PC... y ahí ya agarré el Doom, Blood, el Duke Nukem.

Al poquito tiempo murió mi papá, y me refugié mucho en el gaming. Un ejemplo fue el Sr. Quake. Carajo, cómo me emocionó ese juego. Luego le seguí el ritmo hasta el Quake II, el III... y el Quake III Arena fue lo que más me gustó, empecé a conocer gente como Parkita, pegué buena onda y se crearon lindas amistades; un ejemplo es Kyo, o una pareja de muchos años como Killer.

Un gran amigo, Franco, alias Eraser, un día me dijo: "Che, abrieron un cyber cerca de tu casa, se llama Confederación" [N. de Ed.: Se nos cae una lágrima]. Ese fue un viaje de ida, vivía ahí jugando al Q3A, pero también debo admitir que me enganché con el Counter. También le agarré la mano al Unreal Tournament, el gancho fue que tenía el pro-q3Dm6 que se llamaba Campgrounds y me empezó a gustar.

Ya un poco más grande también incursioné en los MMORPG como el MU, Diablo, el Guild Wars, ahora el Diablo III; y estoy como loca esperando probar el Guild Wars 2. Me gusta el Dead Island, Left4Dead –el BF3 me voló el bonete– pero me gustó más el Call of Duty. Sigo jugando al CS Source, al MK9 lo adoro, Quake III OSP con amigos cuando tengo la oportunidad. Al Quake Live lo juego también pero mucho no me cierra, en eso soy más old school y no me adapté al cambio.

Fana de Q3A, pero no de Quake Live.

No me siento cómoda, siento que no tengo tanta libertad de comandos por consola como en el viejo OSP. También extraño los mapas convencionales que jugábamos todos. Sinceramente, me cerré bastante y no le di otra oportunidad.

Decís que jugaste Diablo III. ¿Qué te pareció? ¿Qué personaje tenés?

No anduve con mucho tiempo por algunos quilombetes personales, pero tantos años de espera valieron la pena.



¡Como en todo MMORPG siempre fui, soy y seré Wizard! Ahora que termine de rendir me pongo las pilas.

¿Estuviste viendo las novedades de esta E3? ¿Qué fichín te voló la peluca?

Definitivamente se vienen juegos que me ponen la piel de gallina, el Black Ops II y el Crysis 3.

¿Qué relación tiene una mujer como vos con la tecnología?

Si bien me crié con todas las plataformas y vi la evolución de todas ellas, me entretengo con un Mario en SNES, y también con un MK9 en la Xbox, y es hermoso ver games con los gráficos y sonidos tan realistas como el BF3, donde sentís que realmente sos parte; pero sostengo, son dos clases de entretenimiento distintas y ambas me gustan. Me gusta mucho la tecnología en tablets, celus, la PSP, pero no me da el capital para tener todo lo que quisiera.

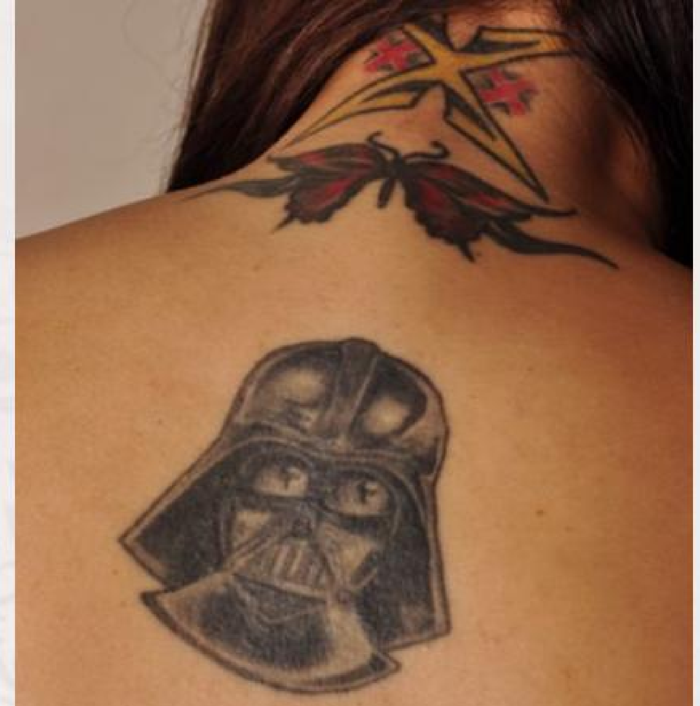
Pasemos a los tatoos, te quedan increíbles. ¿De qué son? ¿Vas a seguir haciéndote? ¿Cuál te hiciste más recientemente?

¡Muchas gracias! En la pierna izquierda tengo el dragón del MK, en la parte baja izquierda del vientre tengo el símbolo del Flame Djinn's Haste del Guild Wars, que es una habilidad de elementalista de fuego, ese fue mi primer tattoo. Después, en el centro de la espalda, el logo del Quake III Arena, el logo del Duke Nukem en el hombro derecho, en el tobillo derecho el logo de la camarilla de Vampire: Bloodlines (más conocido por el juego de rol de mesa Vampire: The Masquerade) y también tengo tatuado el logo del clan Gangrel; a Darth Vader en la espalda y dos sables láser en la muñeca izquierda (¿cuentan?). Mi última adquisición es el pececito del Mario. Y sí, tengo pensado seguir tatuándome, seguramente una cigueña (expresan mis ganas de ser mamá) y la plantita de Plants vs. Zombies peleándose con la del Mario.

¡Para decepción de todos nosotros, menos de un sólo mico, te casás! ¿Quién es el afortunado? ¿Es gamer? ¡No me digas que no es gamer!

¡Sí, a fin de año me caso, es compañero mío de curso de la facu! No era gamer, pero ahora se anda prendiendo al L4D2,

www.facebook.com/marin.schachter
FOTOS: Alejandra Aranda



al CS y al COD, de a poco; pero la verdad le agarró la mano bastante rápido. Está "aimeando" muy bien. Yo soy nerd por donde me mires, de los comics, juegos de rol, Star Wars, games y él nada que ver, pero nos entendemos igual. Ojo, que viene solito después de comer y me dice: "¿Armamos un cerradito con una cerveza?" y me muero de amor.

Hm. ¿Cómo debe ser una esposa gamer?

"Go and make me a sandwich", le diría yo a él. Ahora en serio, intento balancear los deberes con mi familia, la facu, el trabajo, el game; obviamente le dedico menos tiempo que el que yo quisiera, pero es el precio de crecer. ¡Obviamente a nuestros hijos les voy a enseñar la cultura gamer que es como crecí yo!

¿Jugás en móviles? ¿Qué opinás de los juegos actuales, cómo ves el futuro?

Jugar en móviles me pone nerviosa, así que prefiero no hacerlo. Los juegos actuales se están adaptando a la tecnología que hay disponible, por ende hay mucho juego grosso dando vueltas, y como todo evoluciona tan rápido, ya tenemos el 3D encima. Hace 10 años ni me lo hubiera imaginado, así que ni me imagino lo que puede venir.

Cuando pasen los años, ponele 10, 20, ¿te ves jugando?

Sí, más vale, me veo laneando junto con mi marido y mis hijos. Creo que nunca se deja de ser gamer. Y no cambio por nada.

En un combate a muerte entre Parkita y Mar, ¿quién gana?

Con Mica no me meto, es una grossa, y la quiero mucho. En una época capaz que estaba peleado, ahora estoy algo oxidada, seguro que me agujerea el trasero a tiros. Además, Parki tiene un gran manejo del juego en equipo y es muy divertida, prefiero toda la vida estar al lado de ella pateando traseros. [i]

Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!



[IRROMPIBLES] DIGITAL: Pueden descargar gratis desde el App Store el Mikonomicon MMX (miren en la sección REVISTA del sitio). Dentro del catálogo de la aplicación pueden adquirir cada edición a sólo $1,99 USD. Además, se encuentran disponibles las versiones Android y PC/Mac/Linux a través de lectorglobal.com

¡NUEVO!

ENVÍO POSTAL A TODO EL PAÍS (Y EL MUNDO)

Desde el OVNI Press Web Store se puede comprar la edición impresa: ovnipress.com.ar

PUNTOS DE VENTA (CABA)

ELECTRONIC THINGS www.electronicthings.com.ar
Tienda Centro: Diagonal Norte 979.
Tienda Belgrano: Av. Cabildo 2280, Galería Río de la Plata, Local 30.
Local Urquiza: Mendoza 5066

GEEKMART www.geekmart.com.ar
Sarmiento 2088

ESPACIO MOEBIUS www.moebiuseditora.com
Bulnes 658

[RECOMENDADO]



GEEKYE: El programa de tecnología de CN23 cambió de nombre pero sigue igual de cool. Con la conducción de Irina Sternik y la presencia de [i] a través de Moki. Los sábados a las 13 Hs. (canal 9 de Telecentro y 550 de Cablevisión Digital). Repite domingos a las 24. www.geekye.com

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE: Un libro de Alejandro Soifer en torno a las cosas geek, frikis y gamers que nos hacen ser lo que somos. ¡Trae la historia de XPC! Se consigue en librerías y en la web de la editorial: www.editorialmarea.com.ar



GEEK LOUNGE: El primer bar temático gamer donde recalar los huesos luego del trabajo, ver los amigos, beber algo y meterse en los torneos. Hay consolas y PC. Es el punto G de las reuniones gamer. Junín 321. geeklounge.com.ar

PUNTO.GAMING TV: Un programa de WebTV conducido por Natalia Cina y Ramiro Magnone con noticias, informes, eventos y entrevistas del ambiente gamer. Hiper recomendado. Se puede ver en localstrike.net/tv



CULTURA GEEK: El programa radial de tecnología, los lunes a las 23 por Radio Link con la conducción de Augusto Finocchiaro Preci, Facundo Mounes y Juan Morell. Para escuchar en vivo vía radiolk.com.ar

REVERSIÓN: La segunda parte de la aventura gráfica de ciencia-ficción situada en Buenos Aires necesita de ayuda financiera a través de idea.me. ¡Colaboremos para que se haga! reversion-eljuego.com.ar



INVIERNO, POR FIN

SORTEOS EXCLUSIVOS PARA NUESTROS LECTORES



Este mes tenemos picor [IRROMPIBLES] para todos los gustos.

Sorteo 1: BUZO [IRROMPIBLES]
PELAJE GAMER. Cortesía de MYOBU | Pedidos a: hey@myobuweb.com

Sorteo 2: SAINTS ROW: THE THIRD
PC. Cortesía de RAGE GAMING | www.ragegaming.com.ar

Sorteo 3: NINJA GAIDEN 3
PS3. Cortesía de CD MARKET | www.cdmarket.com.ar

PARA PARTICIPAR

Sólo tenés que enviar un email con el asunto "INVIERNO, POR FIN" a: concursos@irrompibles.com.ar

Por favor, incluí tu nombre completo, nick en el sitio y teléfono. Sortearemos los premios vía random.org el viernes 10 de agosto. Revisá la web. In position!

Los sorteos son sólo válidos para residentes en la Argentina y el envío postal en caso de ser necesario corre por cuenta de los ganadores.



TEMPLE RUN: BRAVE

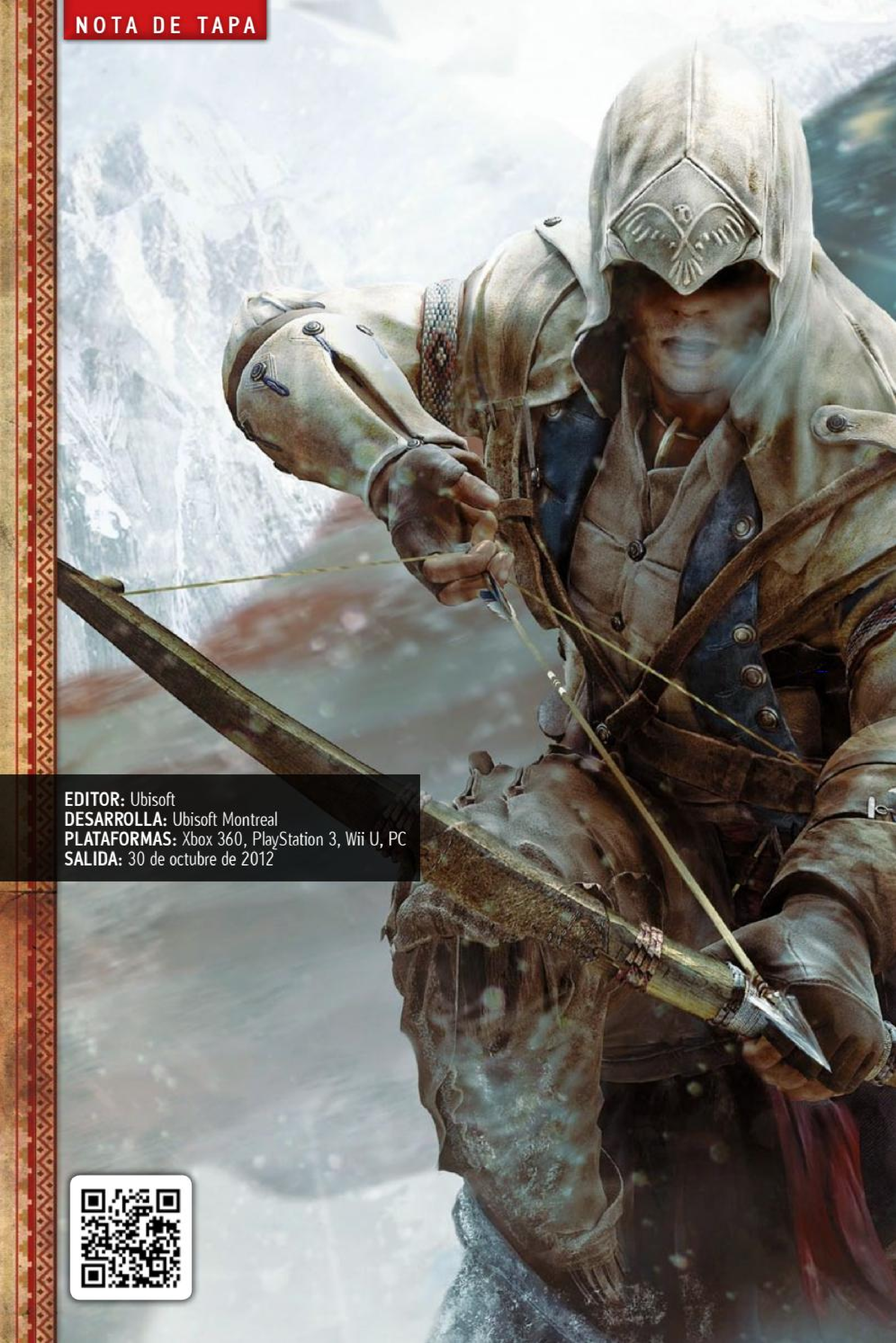
Disney nos envió al cierre de edición su nuevo juego para móviles inspirado en la película Valiente de Pixar, estrenada el 12 de julio en la Argentina. Lo probamos y nos gustó mucho. Es un endless runner en el que la pelirroja escapa de Mur'du, el oso maloso. El control táctil es excelente. Se consigue en el App Store y en Google play a menos de $5 ARS.

GAMIFICATION

La implementación de sistemas lúdicos en oficinas, shoppings, hoteles, empresas de servicios e instituciones educativas es el futuro en materia de game design y negocios. IC dictará una clínica exclusiva de cuatro sábados a partir de septiembre dirigida a profesionales y estudiantes. Cupos reducidos. Más info en: imagecampus.com

ARTE COSPLAY

El 16 y 17 de junio estuvimos en la primera muestra fotográfica de nivel profesional sobre el fenómeno Cosplay en Argentina. Organizada por Photographes Sans Frontieres (Fernando Brischetto y Adrián Ummo), el Paseo La Plaza se llenó de gente linda y trajes impresionantes. Nada que enviarle a otros países y un avance enorme para esta actividad tan emparentada con la culturas otaku, geek y gamer. Más información y fotos en: on.fb.me/NURsk1



EDITOR: Ubisoft
DESARROLLA: Ubisoft Montreal
PLATAFORMAS: Xbox 360, PlayStation 3, Wii U, PC
SALIDA: 30 de octubre de 2012



Assassin's Creed III

El águila despide un potente chillido durante su rápido vuelo sobre el valle Mohawk. Su voz es tan penetrante como el llanto de las 13 colonias norteamericanas, hartas de la opresión del Imperio. Me detengo un momento para admirarla y súbitamente el clima hostil de la región ya no estremece mi cuerpo. Mi visión, aguda como la del animal, ubica inmediatamente a mi objetivo, y una ráfaga de adrenalina dispara mis piernas, el movimiento corta al viento. Ignoro los gritos de sorpresa de los soldados, avanzo entre la lluvia de balas con la mente enfocada en mi Tomahawk y la garganta del enemigo.

Mi nombre es Connor Kenway y soy un asesino.

Por Federico Brancaccio | fedehb

AÑO 2012. Desmond Miles, un camarero común y corriente, es secuestrado por miembros de Abstergo Industries y obligado a utilizar una extraña máquina a la que llaman Animus. La tecnología del Animus es capaz de extraer información del ADN y con ella evocar en un sujeto las experiencias de sus antepasados. La conexión con el aparato produce un torbellino en la mente de Desmond y el mundo se desvanece, para dar lugar a otro...

Ahora el año es 1191, y él es un asesino sirio llamado Altaïr Ibn-La'Ahad. Su misión: arrebatar la Manzana de Edén, un objeto de un inmenso poder, a los Templarios. Fracasa en su objetivo, su ciudad es atacada y es degradado por su Orden...

Súbitamente, Desmond vuelve en sí. Con el tiempo y la ayuda de Lucy Stillman, una joven empleada de Abstergo, descubre que pertenece a un extenso linaje de asesinos que se remonta a principios del primer Milenio... y que la megacorporación que lo retiene cautivo es en realidad una fachada para los Templarios, quienes continúan persiguiendo sus aspiraciones de dominio global. Para cumplir con su objetivo, buscan descubrir la ubicación de las Piezas del Edén. Involuntariamente, Desmond les proporciona parte de la información que necesitan al revivir las memorias de su ancestro: hay 28 piezas distribuidas en el mundo.

Ya caratulado como "prescindible" por sus captores, nuestro protagonista, asistido por Lucy, consigue escapar. En su nuevo escondite, la chica le presenta a dos aliados, Shaun y Rebecca, y todos revelan pertenecer al nuevo orden de Asesinos. Su objetivo está claro: frustrar a toda costa los planes de los Templarios. Con ese fin, han construido una nueva versión del Animus, aislada de la red del enemigo, para que Desmond siga explorando las vivencias de sus antepasados y aportando más información. Desmond accede gustoso, establece la conexión, y...

Abre los ojos. Se encuentra en Florencia, en 1476. Es apenas un muchacho, Ezio Auditore. Las lágrimas cubren su rostro mientras contempla los cuerpos de su padre y sus hermanos, muertos en la horca. Poco antes, una carta le había revelado que descendía de una larga línea de asesinos, junto con otra serie de detalles que lo hicieron percibir el desagradable olor de la traición.

Su posterior investigación, como era previsible, lo lleva a luchar contra los Templarios y lo va guiando hacia un oscuro entramado de conspiraciones cuyo protagonista es nada menos que Rodrigo Borgia, el Papa.





Animus mediante, Desmond pasa muchos años en la piel de Ezio. Además de descubrir la ubicación de más Piezas del Edén, durante sus aventuras se topa con entidades autodenominadas la Primera Civilización, quienes se atribuyen la creación de la Humanidad. Según relatan, una masiva Erupción Solar que data de milenios atrás los extinguió por completo, y prevén otra muy similar para 2012. La solución, según ellos, reside en la Bóveda Central, una estructura de su construcción que se encuentra oculta en algún lugar de la actual Nueva York, en los Estados Unidos.

El nuevo capítulo de la odisea

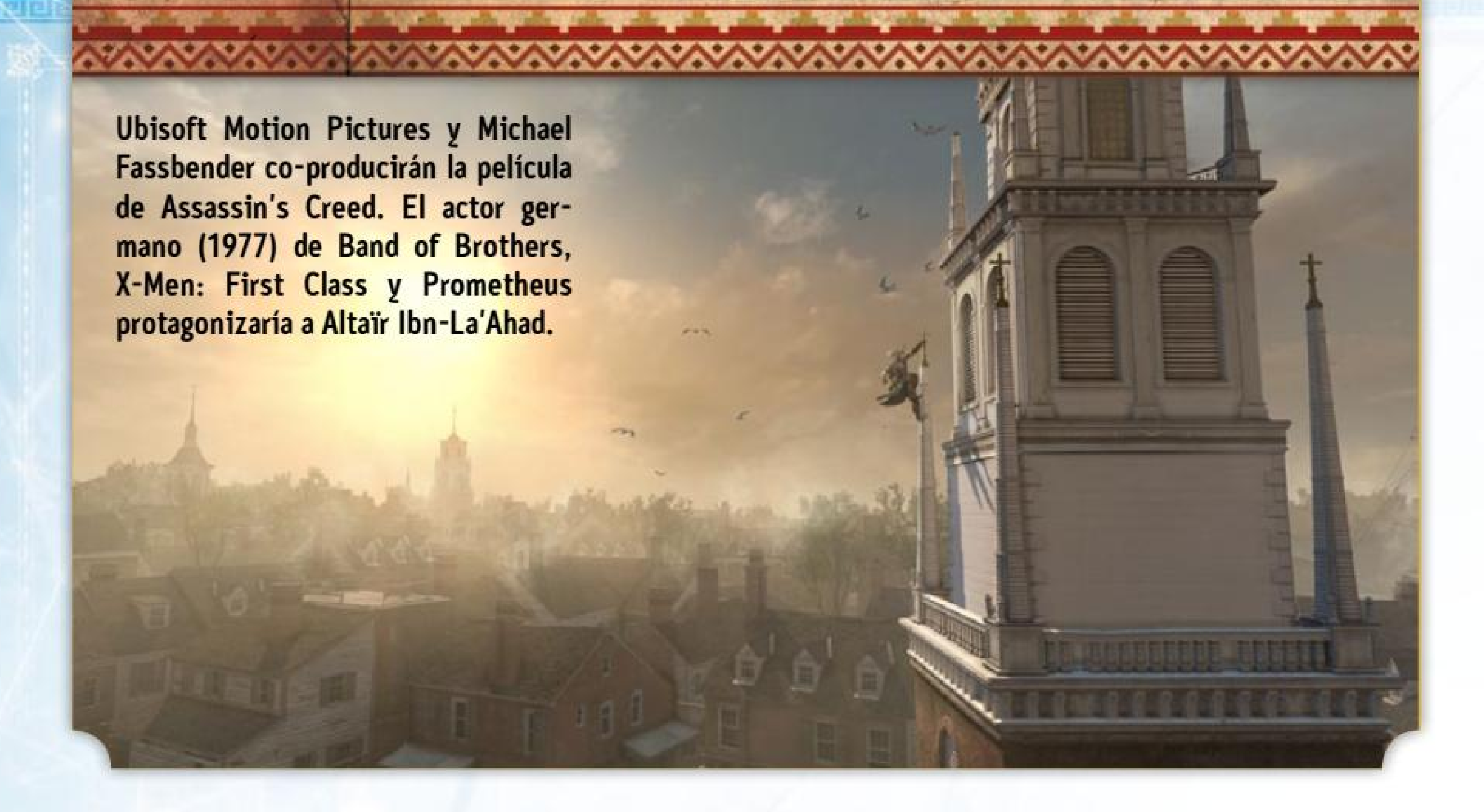
Los tiempos apremian. Desmond pasa a ser clave en la misión de hallar la misteriosa Bóveda, y debe apelar nuevamente a un antepasado para obtener pistas de su emplazamiento y evitar así el fin de nuestra civilización.

En el próximo Assassin's Creed, nuestro protagonista se calzará las botas de Connor Kenway, un mestizo británico-mohawk, y recorrerá 30 años de su vida, puntualmente desde 1753 hasta 1783. La integración de acontecimientos históricos reales con la aventura principal de nuestro asesino siempre fue un elemento central de la saga, y en el nuevo episodio no será la excepción. En esta oportunidad, reviviremos la época en la cual 13 colonias norteamericanas comenzaban una dura lucha contra Gran Bretaña, saturadas por los abusos del Imperio: la disputa dio lugar a una larga guerra que concluyó con la independencia de los nuevos Estados Unidos de América, y finalmente, en 1783, con el Tratado de París, en el cual los ingleses manifestaron su renuncia definitiva a todo reclamo sobre la región. [N.de Ed.: ¡Devuelvan las Malvinas también!]

Según Ubisoft, nos encontraremos con personajes de la talla de George Washington, Thomas Jefferson y Benjamin Franklin, por dar tres ejemplos. Sin embargo, y a pesar de que en las demos que vimos en la E3 de este año Connor básicamente asesinaba soldados y generales británicos, sería erróneo asumir que va a aliarse con alguna facción puntual del conflicto: su lucha será contra los Templarios como siempre.

La personalidad del nuevo protagonista promete tener fuertes diferencias con sus predecesores. En el Assassin's Creed original vimos a un asesino con un obsesivo sentido del honor, sus deudas con la Orden y el deber (Altaïr). En el episodio siguiente (cuyo argumento se repartió en tres juegos: Assassin's Creed II, Brotherhood y Revelations), argumento notablemente más rico, nos adentramos en la vida de Ezio, un personaje más sanguíneo y emocional. En algún punto, la forma de ser de ambos fue coherente con el contexto y la época en la que vivían: las Cruzadas en el primero, y el Renacimiento italiano para el segundo. Con respecto a este nuevo capítulo de la saga, de lo poco que han revelado desde el equipo de desarrollo podemos intuir que, si bien el árbol genealógico de Connor posee ramas en los dos lados del conflicto, desarrollará un agudo interés por la justicia. Todo esto nos conduce a pensar que estaremos frente a un personaje mucho más intrincado, y probablemente menos predecible que los anteriores. Al unirse a la Orden, vestirá la característica túnica, pero buena parte de su atuendo conservará reminiscencias de la cultura local, al igual que sus armas: entre ellas encontraremos un hacha Tomahawk, y el





Ubisoft Motion Pictures y Michael Fassbender co-producirán la película de Assassin's Creed. El actor germano (1977) de Band of Brothers, X-Men: First Class y Prometheus protagonizaría a Altaïr Ibn-La'Ahad.

arco y flecha nativos, como parte de las novedades. Además, para enriquecer todo lo mencionado, hubo un fuerte trabajo redefiniendo los controles y las animaciones: la idea es que el feeling del personaje varíe de una forma lo suficientemente radical como para que el jugador se sienta en las botas de un asesino completamente distinto.

Pero ahí no terminan los cambios. El argumento del juego nos llevará a visitar las ciudades de Boston, Filadelfia y Nueva York, además de la virgen Frontera Occidental, un mapa gigantesco (alrededor de un 50% más amplio que el de la Roma de Brotherhood) plagado de ríos, bosques y paisajes montañosos, en el cual transcurrirá alrededor de un tercio de la aventura. La mecánica del gameplay se mantendrá en línea con la de los episodios anteriores, o sea, Assassin's Creed III continuará siendo un juego de acción stealth con un mundo abierto, pero rico en nuevas posibilidades. El escenario jugará una parte crucial en ese aspecto, dado que Connor se divertirá haciendo de Tarzán en la arboleda de los densos bosques de la Frontera, lo cual será notoriamente distinto al parkour sobre edificios de Altaïr y Ezio. Piensen, por ejemplo, en un objetivo corriendo por su vida: ahora será mucho más sencillo y cómodo seguirle el paso por esa vía.

También tendremos, por supuesto, nuestra dosis de urbe en las ciudades importantes, e incluso nos llegó información de... ¡luchas en altamar! Será algo digno de verse.

El clima, las condiciones del terreno, la fauna local y las transiciones entre día y noche también gravitarán en la dinámica de las misiones, otorgándonos ventajas o aportando dificultades. La idea es darnos la mayor libertad posible en la resolución de las mismas, ya sea con mucha paciencia, utilizando la gran variedad de recursos que el juego pondrá a nuestra disposición para acercarnos al blanco sin ser vistos, o de la manera más sencilla y desprolija: armando un barullo espectacular, para luego escapar con la velocidad de un rayo. Se han redoblado los esfuerzos sobre las reacciones de los NPC, las estructuras explorables y en otros aspectos que seguramente contribuirán a que el entorno en general se sienta "vivo" y la experiencia sea bien cinematográfica.

Ubisoft trabajó mucho redefiniendo el sistema de combate, que ahora hará uso de las dos manos de nuestro asesino en cada pelea, además de permitir dobles contrataques, remates múltiples, concatenar los asesinatos y la posibilidad de utilizar a nuestros enemigos como escudo humano. También se removió el lockeo manual para nuestros rivales y se lo reemplazó por una selección automatizada: todo indica que los cambios son importantes, veremos si constituyen una mejora significativa sobre lo visto.

Audiovisualmente, por lo que pudimos ver en el material publicado hasta la fecha, el juego parece brillante. El engine Anvil Next (así se llama la versión que va a utilizarse ahora) presentará una serie de agregados que sin lugar a dudas darán que hablar: clima dinámico, la posibilidad de renderear más de 1000 personajes en simultáneo y otras transiciones que harán que el entorno cambie con un gran dinamismo. Desconocemos si habrá optimizaciones adicionales para el hardware de las PC, aunque sí sabemos que, por ejemplo,



no se invertirán esfuerzos adicionales en el control. Según Alex Hutchinson, Director Creativo de Ubisoft Montreal, si bien se incluyó soporte para teclado y mouse, será recomendable contar con un pad para disfrutar del juego como corresponde.

Por el momento, sólo tenemos la información de que se está desarrollando alguna suerte de multiplayer, pero no hay detalles al respecto. Se especula la implementación de un modo cooperativo, pero no está confirmado por ninguna fuente oficial.

ASSASSIN'S CREED: LIBERATION

El estudio de Ubisoft Sofia (Bulgaria), trabaja en un juego exclusivo de la licencia para PS Vita. Su protagonista es una asesina llamada Aveline y la aventura se sitúa en New Orleans y sus alrededores, durante la rebelión de Louisiana en la que los colonos resistieron la toma de la ciudad contra los españoles. Es un setting repleto de nativos americanos, esclavos negros, contrabandistas y una lucha de poderes entre Francia, España e Inglaterra. Guardias españoles patrullan los tejados de la pujante ciudad del sur, por los que Aveline se mueve con la misma mecánica que Connor (con quien, se dice, llegará a cruzar caminos en algún momento). El punto más alto es la Catedral de Saint Louis. También trepará árboles y se desplazará sobre los pantanos de la zona en busca de sus objetivos. La chica tiene como armas un machete y una cerbatana, y en algunas secuencias –como cuando conduce un carruaje a toda velocidad– se controla con el sensor de movimiento de la PS Vita.
Liberation estará disponible desde el 30 de octubre de este año.

muy tempranamente superó el número de pre-orders de Brotherhood y Revelations, y casi con seguridad batirá varios récords con el avance del tiempo.

Y para cerrar una primicia: Pablo Toscano nos visitará en la Argentina cerca de fin de año para dictar en Image Campus una clínica única sobre animación dirigida a profesionales del sector y estudiantes de carreras afines. Será una excelente oportunidad para conocerlo. Los mantendremos informados. i

La inconmensurable expectativa

Nuestras ilusiones son enormes. Ubisoft Montreal, en colaboración con otros estudios, viene trabajando en este proyecto desde hace más o menos tres años. Según trascendió, el juego será notablemente superior en dimensiones, comparándolo con cualquiera de los episodios anteriores de la saga: incluso se estipula una campaña un 20% más larga, aproximadamente, que la de Assassin's Creed II.

Hemos visto, en los distintos trailers y demos presentadas, a un asesino ágil y efectivo en una época en la cual las armas de fuego eran moneda corriente, moviéndose grácil como el viento en campos de batalla plagados de balas y muerte, luego deslizándose bajo las rocas, flotando entre los árboles, ocultándose entre la espesura. Cada imagen adicional avivó más nuestra llama, y no fuimos los únicos: el juego





Una entrevista exclusiva con Pablo Toscano

Desde Ubisoft Québec

A Pablo lo conocimos cuando viajó desde Canadá para dar una conferencia en la EVA 2007. Jovial y a punto de ser papá de su cuarto hijo, es el Director Técnico de Animación de Ubisoft Québec. Un argentino que emigró buscando nuevos horizontes y que siempre que lo necesitamos no duda en concedernos un poco de su preciado tiempo.

Como no podía ser de otra manera, con el próximo lanzamiento de Assassin's Creed III quisimos que nos contara cómo se está haciendo uno de los videojuegos más ambiciosos de la historia de Ubisoft, o mejor dicho, de la historia a secas.

[i]: ¿Se viene con todo, no?

Pablo Toscano: Se viene con todo. En la E3 es impresionante cómo pegaron todos los productos de Ubisoft, así que sí, vamos a escuchar mucho sobre Assassin's este año.

[i]: Contame cómo están trabajando en el juego.

La producción se está haciendo entre Montreal, Québec, Singapur y el estudio de Annecy en Francia. También hicimos algunos tests en Rumania. Esto porque cuando para nosotros es de noche, en Singapur y Rumania es de día, así que ellos testean lo que hicimos en Canadá y cuando regresamos al día siguiente ya tenemos todo probado.

[i]: ¿Esto se debe a que el juego es más grande?

El juego es más grande y participan más estudios, pero la empresa va cambiando dependiendo de los costos. El estudio de Singapur ahora está muy sólido, es un estudio antiguo que siempre trabajó en gameplay también.

[i]: En relación a los anteriores juegos de la serie, ¿implica un mayor volumen de investigación? ¿Por qué eligieron el período de la guerra de la independencia estadounidense?

Como se recuperan memorias a partir del ADN, siempre que encontrás un ancestro de una época podés viajar a esa época. Podés rememorar los recuerdos y estar en ese momento del tiempo. Tenemos a Desmond, que tiene toda una línea de ancestros que son asesinos, así que podés ir buscando distintas memorias, con lo que el juego permite una libertad muy grande con respecto al pasado. No se puede viajar al futuro, pero sí podemos ir al pasado y elegir la época que queramos. Esta es una de las cosas más importantes de la licencia. Suponete, si tenés un tatarabuelo italiano podrías ir a visitar la memoria de tu tatarabuelo a Italia y experimentar la época que él vivió.

Con lo de la revolución americana no hay que confundirse, no es importante. No tiene nada que ver con los americanos contra los ingleses. El juego está situado en esa época pero sigue siendo como antes, es contra los Templarios. Perseguís tus propios objetivos. Si fuera únicamente sobre los americanos contra los ingleses sería un poco como la película El Patriota de Mel Gibson, y entonces estaría muy focalizado en el público de los Estados Unidos. La licencia de Assassin's Creed es más grande, el espíritu del juego es mucho más grande. La época es muy interesante, utilizamos ese período temporal para mezclar el tema de la guerra entre el bien y el mal que tenemos contra los Templarios.

[i]: Contanos un poco sobre la tecnología que está usando Ubisoft para Assassin's Creed III.

La verdad que hay mucho esfuerzo tecnológico. Utilizamos Next, una nueva versión del motor Anvil, que realmente nos permite poner muchísimos personajes. La calidad de las cinemáticas va a ser impresionante. El tema del clima, nieve, lluvia. Los cambios de horas no son simplemente el sol que se mueve sino un ambiente mucho más rico en sonidos, en bruma, todo. La parte de la nieve es impresionante, el personaje se hunde en la nieve, camina con dificultad si es en la nieve, se moja si llueve.

[i]: ¿El clima depende del azar o está prefijado?

Depende mucho. Tenemos un sistema de clima que va cambiando un poco al azar a medida que jugás día tras día, y también algunos momentos donde podemos elegir si llueve, por ejemplo, de acuerdo a lo que el director quiere.

[i]: Dijiste que cuando cae nieve, el personaje camina con mayor dificultad. ¿Esto afecta también el gameplay?

Totalmente, es lo que buscamos. Podés estar en medio de una tormenta de nieve, y más extremo, podés estar en el mar con un clima re tranquilo y te agarra una "tormenta perfecta" en el mar y vas a tener que luchar con eso. Lo podés ver en el trailer de la E3, es un detalle pero es muy interesante. Por ejemplo, las olas empiezan a generarse y frenan las balas de cañón. Combatir en un mar tranquilo es mucho más sencillo que combatir en un mar agitado. Es como pasa en la realidad, una bala de cañón no puede atravesar una ola muy fácilmente.

[i]: Cuando se conoció la noticia de AC3, lo primero que nos preocupó fue qué pasaría con la habilidad de Ezio en cuanto a treparse a esos altísimos edificios. Algo que nuestros ancestros monos adoran. Connor está en un lugar y época en los que no había estructuras tan altas. Después vimos que Connor anda a los saltos, trepa los árboles.

Así es, jaja, es muy placentero avanzar. Viste que cuesta caminar por la nieve. Avanzás muchísimo más rápido por los árboles que caminando o corriendo por la nieve, así que esa condición te está forzando a jugar un gameplay más aéreo, que es mucho más divertido que simplemente correr. El concepto de las pendientes, la inclinación de un techo con nieve te obliga a resbalar y eso es mucho más realista. Hay algunos edificios altos, no tanto como en Europa, porque este es el continente americano cuando comenzaba a construirse, pero hay iglesias o algunas fábricas y depósitos que existían en la época que tienen una cierta altura. De todos modos, las ciudades son mucho más grandes, es dos veces Roma, si bien no es muy alto es todo un pasaje horizontal muy interesante. Ahora podemos pasar por dentro de las casas también, que no se podía hacer en las versiones anteriores. Escaparte por el interior de las casas es algo muy divertido.

[i]: ¿Me estás diciendo que hicieron un montón de interiores de casas con gente adentro?

No son todas las casas pero si el gameplay lo necesita podemos hacer algunos interiores y si ves una ventana abierta podés meterte. Los personajes están ahí haciendo sus cosas y se asustan cuando te ven pasar.

[i]: ¿Y vamos a tener damas de esas ligeras también?

¡Sí sí, claro, las cortesanas! Ellas siempre están. Ahora hay muchísima más gente en el juego. En los campos de batalla hay entre 100 y 150 personajes al mismo tiempo, algo que no se vio mucho en otros juegos. Vos sentís que hay muchísima más gente, hay un montón de fakes que se hacen atrás, y vos tenés la sensación de estar acompañado con un montón de personajes en la batalla.

[i]: ¿Las animaciones son mucho mejores ahora?

Hay un trabajo muy grande de animación. Sobre todo con el personaje principal, que tiene que ser completamente distinto a Ezio. La personalidad de Connor nada tiene que ver con la personalidad de Ezio. Ezio era un personaje un poco gigoló, más gracioso; Connor es muchísimo más interesante.

[i]: ¿El diseño de personajes dónde se hace? ¿Cuántos game designers y level designers trabajan en AC3?

Nosotros en Québec hicimos unos 15 personajes, pero siempre todo está validado por Montreal, que es el estudio dueño de la licencia. Game Designers hay por lo general uno por estudio –depende del director creativo– porque ese puesto es por lo general de alto nivel, pero level designers tenemos muchos más. Ellos son los que realmente integran y trabajan más el nivel, de esos tenemos unos 30 o 40 en Montreal y en Quebec son unos 10 más o menos.

[i]: ¿Cuánto tiempo de juego vamos a tener en Assassin's Creed III?

Va a ser un juego largo, más que los anteriores. Todos los que lo compren van a sentir que pagaron por una experiencia completa y muy satisfactoria.

[i]: ¿En qué andás estos días?

Me ocupo de la parte técnica de la animación. Tengo gente a cargo que hace los sistemas de rigging, los esqueletos de personajes, las marionetas para animar, y tengo la responsabilidad de que todo funcione, con lo que cada vez que surge un problema que hay que resolver, es cosa de simplemente pensar, dar con la solución y luego validar que esa solución se lleve a la práctica como se debe. Y después, bueno, hacerse cargo de los problemas, como cuando tenés glitchs de animación, cosas que no están al nivel que se espera. En esencia, pulir todo.

[i]: ¿En esta versión también estás trabajando en las misiones exóticas del juego?

Hicimos una parte que todavía no se dio a conocer –se va a dar a conocer en un par de meses– pero es una parte muy linda que complementa toda la experiencia.

Les contamos que hay grandes posibilidades de que Pablo Toscano nos visite en la Argentina cerca de fin de año. Si bien no está confirmado, si ocurre lo haremos saber a nuestros lectores y los invitaremos a reunirse con él para charlar sobre esta apasionante industria de desarrollo de videojuegos. [i]



CORREO DE LECTOR

EL DÍA QUE ENCONTRÉ SU REVISTA estaba con mi mujer en Villa Gesell y me compré un número y después volví y me compré todos los que había, números viejos. ¿Saben por qué es eso? Porque realmente es un placer y muuuy divertido leerlos, no me importa que sea una revista vieja de un juego que salió hace siete meses, vale y mucho, y eso les suma muuuchos puntos.

Las secciones son geniales, y me siento tan identificado con los que escriben... ¿tendrán mi edad también? Porque a veces me siento un boludo grande, pero muchas otras no... ¡Leyendo su revista, no sólo no me siento solo, me siento en una reunión con amigos hablando de jueguitos!

El formato es genial, las notas muy variadas, y me encanta que NO sólo hablen del último juego sino que tocan temas de juegos viejos, muy nostálgico todo, es GENIAL, y las otras, como la de esta chica, que el marido y la nena son gamers menos ella, uff, ¡cago de risa y taaaaaan real!

Bueno, muy largo el mail, pero hace tanto que les quiero escribir, porque se lo merecen, se SIENTE la pasión que le ponen a diferencia de otras revistas que son tan frías, no sé cómo explicarlo, pero estoy seguro que lo entienden.

Sigan así, no cambien nada, en serio, desde el tamaño de la revista hasta el "tono". Lo único que no me gusta es que no hagan un número todos los meses. Long live Irrompibles! Un gran abrazo.

Diego G.

Le pusimos "Correo de Lector" porque fue la única carta que recibimos. Y no, no la escribimos nosotros, pero es la confirmación de que todavía hacemos la vieja magia, y eso que pasaron 12 años desde que comenzamos en esta aventura. ¡Vamos! Diego, el promedio de edad de los jugadores en 2012 es de 38 años, según The Entertainment Software Association (EE.UU.). Y sí, siempre quisimos que la revista sea un "bar de amigos". El calor que emanan estas páginas proviene de su gente. ¡Es gente muy caliente!

Gracias por escribirnos, y a quienes quieran hacerlo por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar [i]

REVIEWS

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Por Pedro F. Hegoburu | Avatar

DIABLO III

STAY A WHILE AND LISTEN!

SOMOS FANÁTICOS DE DIABLO III, lo esperamos una docena de años, nos regalan la Edición para Coleccionistas y nos piden que hagamos la review del juego. ¿Qué tan difícil puede ser esta misión?

Fue ardua: nunca antes medité tanto una nota sobre un fichín tan cercano a mí, que ha generado mucha expectativa en la comunidad gamer mundial, y que probablemente sea el juego más controvertido del último año.

Primero un brevísimo resumen de qué va Diablo III: cae una especie de meteorito en la iglesia de Tristram, lo que ha ocasionado que se desate una plaga demoníaca, y nuestro personaje (de las clases Bárbaro, Monje, Cazador de Demonios, Santero, o Arcanista, ¡todos en versiones masculina o femenina! Y con habilidades muy distintas) acude a investigar. Y durante cuatro Actos nos vemos envueltos en una trama de dimensiones épicas, lo que nos da pie para mencionar el primer acierto de D3: su historia, el hilo conductor del juego, porque está muy bien, con mucho más detalle que las anteriores, logrando que uno se sienta involucrado y esencial para restaurar el orden. Nuevamente a través del sistema de Gestas (quests principales y accesorias) iremos investigando, reclutando Seguidores (Hermetista, Templario y Truhán, que ofrecen soporte en combate y compañía cuando jugamos en modo single player) e informándonos de los hechos actuales y aquellos del pasado cuando dialogamos con los habitantes de Santuario... ¡sí, porque ahora nuestro héroe y casi todos los NPCs tienen diálogos hablados, tanto en inglés como en casi una docena de otros idiomas, incluido el castellano. Un trabajo monumental que incluyó talentos como los de Armin Shimerman y Dominic Keating, famosos actores de TV de la saga Star Trek. Mediante la resolución de estas Gestas es que vamos progresando en la historia que con esmero ha preparado Blizzard.

No cuesta mucho trabajo resolver estas aventuras, lo cierto es que el desarrollo en este sentido es un tanto lineal: si tenés que hablar con alguien o hacer algo, el juego te indicará con flechas hacia dónde ir, luego indicará el área con una especie de sonar, y finalmente marcará la persona a interrogar. Muy lindo para quien no quiere perder tiempo, pero no para quienes gusten de investigar todo y sentir que lo han resuelto con trabajo: algo que se hubiera podido resolver en algún menú con una opción para desactivar pistas.

Recorrer las diferentes zonas y localizaciones del juego es un verdadero placer, D3 es una mejora notable sobre sus antecesores: te entra por los ojos. Aunque las distancias a cubrir no nos parecieron tan amplias como en D2, dejando de lado que el escenario aparece ligeramente distinto cada vez que se transita de nuevo –y tiene partes destructibles–, todo lo que ves yendo de un lugar a otro es llamativo por sus detalles, y la paleta de colores, que tanto dio que hablar, es acertada en todo momento.



La vida en el Infierno

En cuanto a la dificultad del juego, podemos decir que el nivel inicial (Normal) no es para nada demandante y a paso muy cansino terminamos el juego en menos de 24 hs. La baja dificultad probablemente haya sido a propósito, para que el jugador se acostumbre a la mecánica, que si bien no deja de ser la ya conocida hack and slash, tiene cambios sobre los anteriores juegos, más que nada en cuanto a las habilidades disponibles y cómo se activan. Es muy simple jugar D3 y su curva de aprendizaje es casi nula, Blizzard le quitó decisiones al jugador (ya no asignamos puntos a diferentes habilidades o características del personaje al subir de nivel porque se sube automáticamente una cantidad X, y tampoco desarrollamos habilidades a elección en los skill trees sino que a medida que progresamos se van liberando las mismas así como las diferentes runas que las modifican). Casi todo en D3 está preparado para que la mayor parte del tiempo de juego nos la pasemos a los bifes: los momentos de respiro son los diálogos con los ocasionales NPCs, y durante esos impresionantes cinematics que separan un Acto del otro. ¡Cuánto picor! Son de un nivel superlativo y nos hacen ilusionar con una película sobre Diablo que sería realmente espectacular. También descansamos de darle paliza a las huestes demoníacas cuando viajamos a la base para vender las chucherías obtenidas en combate: casi todos los enemigos dejan algo al morir, y los drops son abundantes, especialmente con los bosses, aunque no siempre adecuados para nuestra clase de personaje. Tal vez esta característica en los drops se deba a que ahora hay dos maneras extra de obtener mejores objetos, ya sea con el Herrero, quien nos puede vender equipo hecho a medida que podemos mejorar con gemas que proporciona el Orfebre, o sino en lo que se llama "Casas de Subastas" (Auction Houses) en las que se puede comprar y vender objetos a cambio de monedas del juego... ¡o dinero real! Es posible cambiar entre una economía y otra con un simple botón, y tener en venta hasta 10 objetos al mismo tiempo en cada una. El producto de las ventas con dinero real (se aceptan pesos argentinos) pueden derivarse a nuestra cuenta de Battle.Net para utilizar el saldo en productos de Blizzard, o hacia una cuenta de PayPal. Desde ya, hay mucha gente "trabajando" y haciendo mucho dinero real a través de este sistema, que llegó para oficializar lo que pasaba en eBay en los tiempos de Diablo II.

Lo cierto es que podemos equiparnos con ítems de elite por una pequeña inversión, lo que no deja de quitarle algo de gracia al juego ya que muchas veces lo que obtengamos luego de una batahola será inferior a lo que ya tenemos equipado y que compramos por unos morlacos en una Casa de Subastas. Lo bueno es que si conseguimos algo espectacular para otra clase de personaje, lo podemos guardar en el arcón que se comparte con todos los personajes de la cuenta. ¡O venderlo, claro!

D3 ahora ofrece cuatro niveles de dificultad que como ya es costumbre se liberan al terminar el juego en la dificultad

DIABLO III COLLECTOR'S EDITION UNBOXING



¿Vieron el contenido de la Edición para Coleccionistas? ¡No se pierdan el unboxing que hicieron para la [i] los micos Avatar y Moki! Lo encontrarán en nuestro website: http://bit.ly/N9d13O



anterior, y lo fácil que resultaba el juego en nivel Normal deja de serlo en dificultades más altas. De hecho, la diferencia entre Infierno y Averno es abismal, y lo mismo sucede entre cada Acto en Averno. Un mismo tipo de demonio que en Normal lo matábamos sin pensar, en otros niveles requiere de estrategia a la hora de elegir una combinación de poderes y un patrón de movimiento. Para los valientes siempre está la opción de jugar un personaje Hardcore (el que la traducción llama "Extremo").

El juego sigue manteniendo una envidiable capacidad de rejugabilidad, no sólo porque con cada nivel de dificultad se van revelando nuevos monstruos (o habilidades en los ya vistos) sino también porque se han agregado muchísimos Logros (Achievements) que garantiza horas y horas de entretenimiento para quienes quieren coleccionarlos. Por ahora, el nivel máximo de cada personaje es 60 y esperamos que un futuro patch aumente este límite.

La experiencia online

D3 puede ser el juego más similar a un MMORPG sin serlo, y pensamos esto por una serie de decisiones tomadas por Blizzard, siendo tal vez la principal el requerimiento de estar constantemente conectado a Internet para jugar. Esta decisión alimentó gran parte de la controversia sobre el juego, no tanto por el lag (no mucho, pero a veces lo hay) sino porque cada tanto los servidores están offline y no hay manera de jugar ni siquiera single player. Battle.Net arrancó con grandes problemas durante los primeros días del juego, aunque poco a poco logró normalizarse. D3 batió el récord de venta online para un juego de PC al lanzar –que se sumó al récord de preventa– y los servidores explotaban al mismo tiempo que la productividad laboral del mundo se iba al Infierno.

Requerir el juego online en parte se explica como una solución que Blizzard puede haber encontrado para combatir el flagelo de la piratería, pero por otro lado no deja de ser necesaria para que funcione la nueva mecánica que facilita el juego multiplayer cooperativo. Porque ahora jugar con nuestros amigotes es muy fácil, ya no hace falta crear una sesión nueva sino que vemos una lista de contactos –similar a lo que sucede con StarCraft II– y estos pueden unirse a la partida en curso con sólo apretar un botón. Cuando aparecen en nuestra sesión simplemente deben tocar un estandarte en la base del Acto en ser transportados junto al grupo. A tener en cuenta que la resistencia de las hordas aumenta con cada nuevo jugador, para escalar la dificultad y que la experiencia de juego nos haga sentir irrompibles hechos y derechos.

En esencia, Diablo III es uno de esos juegos destinados a ser un clásico y que vamos a disfrutar mucho tiempo, en especial si tenemos un grupo de amigotes en Skype dispuestos a luchar contra el Mal.

¿Qué resta? El modo Arena, en el cual con algunos amigos podremos enfrentarnos contra otros equipos; esto aún no ha sido implementado y creemos que Blizzard lo aplicará en un futuro. Cuando tal brujería ocurra, estaremos In Position. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: "LA" fiesta de clicks más hermosa del planeta. ¡Larga vida a Diablo!

LO BUENO: Los cinematics y... Es Diablo III. ¡DIABLO III!

LO MALO: Requiere conexión permanente a internet, y a veces los servidores están offline; juego lineal. Problemas con la Casa de Subastas.

90%



Benjamin Rivers | Aventura, Thriller psicológico | PC

Por Facundo Fernández Lleventon | Cufa

Home

El terror en forma de píxel

DESPERTAMOS EN UNA HABITACIÓN TOTALMENTE A OSCURAS. Medio mareados, nos ponemos de pie al mismo tiempo que chocamos con un objeto: una linterna. La encendemos para observar un sitio desconocido. No tenemos idea de cómo ni cuándo llegamos aquí. Y cuando pensamos que nada puede ser peor, descubrimos que varios cadáveres yacen en el lugar. Lo único que importa ahora es encontrar la salida. Volver a casa.

Así comienza Home, una interesante apuesta indie ideada, diseñada y desarrollada por Benjamin Rivers, quien gentilmente accedió a enviarnos una copia de su juego antes de su salida oficial, el pasado 1° de julio. Benjamin es game designer, consultor, profesor en la OCAD (la "university of the imagination" canadiense), ilustrador y escritor (¡esa!) quien nos trae una fórmula ya utilizada varias veces aunque no por eso menos atractiva. En Home ayudamos al protagonista a escapar de la tenebrosa casa donde despierta bajo misteriosas circunstancias.

No esperen encontrarse con un survival horror, porque lo que acá predomina no es la acción sino el suspenso, producido por los lúgubres escenarios y, sobre todo, por el argumento. Se podría definir casi como un relato interactivo. La historia está planteada de forma retrospectiva. El personaje va contando los sucesos a medida que avanzamos. Por momentos nos hace preguntas para justificar ciertas acciones: "¿agarré tal cosa?, ¿pulsé tal botón?, ¿entré a tal lugar?", reaccionando según las respuestas que proporcionemos, que a la vez van modificando levemente la historia. No hay decisiones buenas, malas ni incorrectas, porque todas afectan a su manera el desenlace narrativo. De esta forma podemos llegar a varios finales distintos dependiendo de los que hayamos hecho. Además, hay algún que otro sencillo puzzle aislado que no presenta ninguna dificultad.

El pixel-art que utiliza puede resultar un poco chocante al principio, pero la verdad es que está bastante bien elaborado. El juego sólo nos muestra una fracción de la pantalla, iluminada por la linterna, provocando que estemos todo el tiempo alertas, expectantes a que aparezca algo. Home demuestra que no necesita un motor gráfico de última generación ni definición HD para generar una atmósfera tensa que puede asustar. Todo esto, por supuesto, está sostenido por unos excelentes efectos de sonido que saben mantener el clima.

Home se pasa rápido, dura aproximadamente 1 hora y media, dependiendo del tiempo que hayamos invertido en explorar los escenarios, que por suerte son varios y no se limitan a la casa inicial. Es más, está hecho para ser ganado en una única sesión de juego, porque no permite grabar en ningún momento, y si bien es un juego (muy) breve, su corta duración está respaldada por, primero, su bajo precio: cuesta sólo $2 USD; y segundo, por sus múltiples finales que incitan a rejugarlo varias veces.

Lamentablemente, tiene algunos errores gráficos (ya hay un parche disponible) y narrativos. Estos últimos son algo más graves porque generan ocasionalmente alguna contradicción argumental.

En definitiva, Home es una pequeña joyita que puede no llegar a gustar a todos, pero que sin duda merece una oportunidad. Lo pueden conseguir en homehorror.com. Pruébenlo con las luces apagadas y usen auriculares, tal como el juego recomienda. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un interesante juego indie de aventura con estética retro.

LO BUENO: El clima que genera, la historia, el sonido. Tiene múltiples finales.

LO MALO: Algunos bugs que pueden llegar a entorpecer levemente la experiencia.

78%

Activision | Beenox | Acción | PS3, X360, Wii, PC, 3DS, iOS

Por Esteban Echeverría | Kaliban13



The Amazing Spider-Man

El vecino y amigo arácnido vuelve al barrio

EL QUERIDO SPIDEY VUELVE AL CINE con el comienzo de una nueva trilogía dirigida por Marc Webb y protagonizada por Andrew Garfield. Gran película del arácnido, mucho más moderna y fiel al comic que la trilogía anterior (ya no le salen las redes del cuerpo, por ejemplo...) Hablo de la peli porque el juego está basado en este nuevo universo. Y eso es bueno.

[AVISO MUY IMPORTANTE antes de comenzar la review: NO SE METAN EN ESTE JUEGO ANTES DE VER LA PELÍCULA... la destripa, se enteran del final, de qué pasa con el malo, y de otros datos importantísimos del film.]

Este Spider-Man es más irreverente, más adolescente, grita mientras se balancea y no para de hacer chistes malos mientras pelea. Como debe ser.

Así recorremos esta especie de sandbox en New York. Aunque no lo es del todo, porque carece de la libertad y la variedad de los grandes del género. Pero uno puede balancearse por la ciudad, mientras decide si ir a impedir un robo, detener un auto con ladrones, liberar a los rehenes de un banco, sacar un par de fotos por Manhattan o seguir la historia principal.

Y la historia –que se desprende del film– arranca en la corporación OSCORP y un experimento inter-especies. Todo esto se desmadra y ya saben qué sigue. Nacen las más extrañas criaturas típicas del universo de Spidey, con nuevas versiones de Rhino, La iguana, El Escorpión, etc. ¡Viejos y queridos enemigos de Peter Parker!

La historia es bastante buena y entretenida, y es lo que más destaca del juego; la forma en que está contada es más que digna, y uno se engancha y la sigue hasta el final.

Y una vez que termina la historia principal, el mundo abierto nos permite continuar acompañando a nuestro héroe por New York, salvando al ciudadano común, ayudando a las fuerzas del orden, descubriendo algunos secretos y pistas (algunas develan hacia dónde irán las siguientes películas) y recolectando páginas de comics que están dispersas por la ciudad.

Este añadido es muy interesante, ya que quienes no han leído o conocen poco de los comics del arácnido, podrán leer gran parte de las historias más importantes del superhéroe. El primer número de Spider-Man, la saga del lagarto y el origen de algunos de los más icónicos personajes del universo del trepamuros. Un gran añadido que le da a este juego un aire de homenaje en el 50° aniversario de Spidey.

Otros agregados interesante son los trajes desbloqueables para jugar en el mundo abierto, que incluye al mismísimo Stan Lee. Y la posibilidad de ver los modelados de los personajes juntos con sus bios, muy similar a Batman: Arkham City. Se ve que a los creadores tomaron nota de este nuevo referente de los juegos de superhéroes, ya que hay varias cosas que recuerdan al gran juego del hombre murciélago.

En fin, alegría para los fanáticos del personaje. Y diversión para los que no lo son tanto. Unas 20 horas totales de juego... más que bien.

Larga vida a Spidey, amigos... ¡Y FELICES 50 AÑOS! [i]

Agracedemos a ELECTRONIC THINGS (www.electronicthings.com.ar) por facilitarnos The Amazing Spider-Man para nuestra revisión.

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Spidey feliz y contento por las calles de New York. Y una de los mejores juegos basado en una película.

LO BUENO: Se vuelve a la fórmula exitosa de Spider-Man 2 y 3 de la pasada generación.

LO MALO: Un poco repetitivo. El modelado de Gwen Stacy... (más que novia, es un amigo con peluca).

76%



Por Fernando Coun | Shinjikum

DiRT SHOWDOWN

O donde nada es irrompible

ME NIEGO A JUGARLO. Tal fue mi sentencia cuando la gente de Codemasters me acercó el juego. Yo corro, no choco –por lo menos, no de forma voluntaria–. Pero insistieron mucho en que le diera una oportunidad: ¡Si no sos vos, será otro! Tocaron mi orgullo, no tenía opción. ¿O sí? Debía escribir sobre DiRT Showdown, ahora que finalmente había salido. Pero nadie dijo nada sobre jugarlo. Así que recurrí a mi vieja libreta y me puse en contacto con Marcos. Amigo de la vida, de esos que van y vienen, pero siempre están.

Marcos tiene una predilección especial por los juegos de carreras. Como yo. Pero es por esto que lo llamé: le gusta chocar todo lo que ve. Todo. Sí, eso que estás pensando también. De más está decir que aquello que espera con más ansia en la vida es Carmageddon: Reincarnation, proyecto recientemente fundado en Kickstarter. El único problema es que no se le da nada bien esto de escribir. Vive en un mundo oral. Lee, ese no es el problema. Pero el pulso parkinsoniano producto de tanto force feedback lo traiciona al empuñar un lápiz o presionar la tecla correcta.

Como ya adelantamos en marzo en nuestro sitio, DiRT Showdown es la nueva entrega dentro de la serie DiRT, ex Colin McRae Rally, donde se pone el foco en la acción… Perdón, Marcos me pide que simplifique: "¿Ma' qué acción? ¡VOLANTAZOS Y PIÑAS AL PALO!". Perdón por lo crudo de su lenguaje. "Manejá' es de, es de, de eso. Eso mismo. Hay que chocá', empujá', tirá' fuera, rompé'. Eso. ¿Me 'splico?"

Viéndolo jugar, aunque para mí eso NO es jugar, fui testigo de una transformación insólita. Cada vez que golpeaba a un oponente y salían volando pedazos de auto –propios y ajenos– por todos lados. Paragolpes. Espejitos. Puertas. Guardabarros. Ruedas. Protecciones anti-vuelco. "¿Lo qué? "Dejá de escribi' pavada' y aprendé. Mirá cómo se gana en esto". El escritorio vibraba frenéticamente. Marcos, de estar sentado cómodamente al volante, fue acercándose cada vez más hasta quedar en posición casi fetal, con su pecho pegado contra las manos aferradas a "la rueda", moviendo su torso de izquierda a derecha y profiriendo toda clase de palabras tales como las que se imaginan en este momento. Mi susto fue tal que corrí a cortar la luz, temiendo que fuera víctima de una electrocución.

"¡NOOOO! ¿QUÉ PASÓ?! ¡Estaba liderando la ronda de No'Cau! ¡Había rompido todas sus latas baratas y tirado a cada uno del andamio ese! ¡Justicia!" Tardé una hora y varios vasos de agua para calmarlo. Sin embargo, la experiencia sirvió. Entendí lo que podían generar este tipo de competencias en las personas.

Hay gran cantidad de vehículos –tomados de la realidad– divididos en tres tipos: Race, Demolition y Hoonigan, cada uno con tres características mejorables: Potencia, Resistencia (reemplazada por Peso para Hoonigan) y Manejo. Así como tres modos de juego: Showdown Tour –el principal, consiste en cuatro campeonatos con 13 pruebas cada uno–, Joyride –permite recorrer libremente escenarios realizando



piruetas estilo Gymkhana– y Multijugador que incorpora partidas en línea y en pantalla dividida. En total, la campaña individual es bastante más corta que la de DiRT3. Su fuerte es el juego en línea.

Gráficamente es idéntico a DiRT3, pero carece de la cámara interior ("¿Y eso para qué sirve?"), solamente se puede ver desde el capó y desde atrás. Los trazados, distribuidos en diversas ciudades del mundo como San Francisco, Miami, Nevada, Michigan, Tokio, Londres, etc. están tomados, en su gran mayoría, de DiRT3, con algunas variantes. El manejo fue simplificado al máximo. No hay cambios ("¿Lo qué?"). Solamente "doblo con la rueda grande, pedal pa' delante, pedal pa' tras, botón turbo y botón freno de mano. ¿Y la bocina? No estoy acostumbrado a manejar sin bocina. Es de traidores chocar sin avisar."

Junto a DiRT Showdown, Codemasters estrenó nombre, Codemasters Racing, y sistema de trayectoria profesional en línea, Racenet. Este último todavía en beta, es similar al Autolog de Need For Speed. Permite comparar nuestros tiempos y estadísticas con el resto de los jugadores en el mundo, así como también participar de pruebas especiales por premios en puntos, autos y diseños exclusivos.

Tengo que reconocer que a pesar de haberme negado a jugarlo, no pude resistir la tentación de probar algunas carreras, ya que Marcos las salteaba y no podíamos avanzar en el Showdown Tour. En las de tipo Race Off o Domination –ya presentes en DiRT3– no es necesario chocar... "¿Cómo que no? Entonces por qué le pegastes a ese que tenías adelante y lo dejastes mirando pa'l sur justo cuando estabas por llegar? ¿Eh?, escribilo eso, ponelo en tu notita para la revista esa. Que te hacés el ay, yo no choco, no choco y no se qué. ¡Te vi!" Fue un accidente. No fue adrede. "¡Y lo peor de todo, no tocastes la bocina, loco! ¡Traidor!" [i]

Las Competiciones ("la papa")

Las competiciones se dividen en 4 categorías:

Demolición, "pa' chuparse los torniyos" –Marcos dixit– cuenta con Rampage (todos contra todos), Knock Out (Rampage sobre una plataforma elevada), 8 Ball (carrera con múltiples intersecciones) y Hard Target (Rampage, de todos contra nosotros).

Hoonigan incorpora variaciones de Gymkhana con Trick Rush (tiempo libre para hacer piruetas), Head 2 Head (carreras de uno contra uno incluyendo piruetas) y Smash Hunter (golpear planchas de colores en el menor tiempo posible).

Carreras, lo más parecido a DiRT3 y "lo que ma' me aburrió y te di a vo'" donde encontramos Race Off (carrera en circuito cerrado con obstáculos y rampas), Domination (hacer el mejor tiempo en cada sector del circuito) y Eliminator (el último va quedando fuera).

Fiesta, sólo disponible en modo multijugador en línea incluye Transporter (capturar y retornar la bandera), Smash & Grab (ser mancha y que no te toquen) y Speed Skirmish (atravesar checkpoints en el menor tiempo posible).

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: ¡Si chocar es tu pasatiempo predilecto, este es tu juego!

LO BUENO: Gráficos excelentes. Gran comportamiento en línea.

LO MALO: Solo cambios automáticos. Sin vista interior. Circuitos repetidos de DiRT3.

80%

NIS America, Inc. | Gust | JRPG | PlayStation 3

Por Tomás García | @zripwud



Atelier Meruru: The Apprentice of Arland

Haciendo alquimia por el bien del reino

LA SERIE ATELIER SE HA PASEADO POR TODO TIPO DE CONSOLAS Y ÉPOCAS, pero ahora le toca estar exclusivamente en PlayStation 3 y el nuevo episodio presentado por NIS America (Disgaea), Atelier Meruru, abandona los conflictos por una historia mucho más alegre, que se concentra principalmente entre los personajes principales y un adictivo sistema de alquimia.

La caprichosa hija del Rey de Arls, Meruru, tiene poca dirección en la vida, hasta que conoce a Totori, la protagonista del juego anterior y queda totalmente fascinada por el poder de la alquimia. Convencida de que eso es lo que quiere hacer con su vida, va a su padre con la idea, pero él acepta con una condición, que use lo que aprenda para ayudar en la evolución del reino. Así comienza la misión principal de nuestra heroína.

Como en juegos previos, la mecánica principal es la de sintetizar comidas, pociones u objetos a través de la alquimia, utilizando recetas que se aprenden a medida que se sube de nivel. Lo interesante es que la mayoría de los ingredientes tienen que ser obtenidos explorando el mundo y peleando con las criaturas que lo habitan, este es el aspecto más JRPG del juego y mantiene un excelente equilibrio entre los dos sistemas. Eso sí, el combate no es muy complejo y por momentos se siente como que le agregaron cosas sólo para que no se sienta tan vacío.

El tiempo que Meruru no está explorando lo pasa sintetizando, la mecánica más divertida. Hay muchas cosas que tener en cuenta, como el nivel de alquimista y las posibilidades de éxito, porque generalmente toma más de un día crear algo y, si resulta un fracaso, es tiempo perdido. A la vez, Meruru tiene que responder a las necesidades de sus súbditos, lo que da pie a unas excelentes quests secundarias. Finalmente, también tiene como deber elegir el progreso físico del reino, que abre un árbol estratégico con edificios para construir, modificando la popularidad de Meruru y la cantidad de gente que vive en Arls.

El Rey le da a su hija un tiempo limitado para demostrar que la alquimia puede ser beneficiosa para el reino, y como consecuencia el manejo del tiempo es muy importante. Viajar de un lado a otro, y encontrar y crear objetos, toma tiempo y es necesario tener en cuenta todos estos factores a la hora de tomar decisiones. Es probablemente la única razón para sentir algún tipo de presión, porque la historia en sí no tiene ningún antagonista, sino que trata sobre la relación entre Meruru y todas las personas del reino. Tal característica nos gustó bastante, porque no siempre es necesario que haya un villano para disfrutar una historia y este simpático elenco es un excelente ejemplo. Claro que más allá de que los sistemas son lo suficiente complejos y divertidos para mantener al jugador atrapado, tal vez algunos extrañen un oponente que haga la historia más interesante. Para ellos, Atelier Meruru no va a valer la pena. Quienes no necesiten ese tipo de conflicto –sobre todo adoren el género del manga– y puedan disfrutar de las relaciones entre sus simpáticos protagonistas, Atelier Meruru es una opción atractiva. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una nueva entrega en la serie Atelier, digna de lo que veníamos fichineando.

LO BUENO: Un complejo y adictivo sistema de alquimia, simpáticos personajes con entretenidas relaciones. Genial si te va el manga.

LO MALO: Sistema de combate demasiado simple, la exagerada estética japonesa puede ofuscar.

78%

Por Lucas Robledo | @LucasRobledo



Lollipop Chainsaw

Cultura Pop, cine clase B, cine clase Z, y George Romero

LO QUE MÁS LLAMABA LA ATENCIÓN sobre esta producción entre Warner Bros. Interactive, Kadokawa Games y Grasshopper Manufacture era el resultado visual de ver cómo una cheerleader de aspecto tonto e inmaduro andaba mutilando zombies por ahí. Esa es, ni más ni menos, la premisa que propone Lollipop Chainsaw, un nuevo exponente del género "hack and slash", impulsado por una sensual heroína principal, hordas interminables de zombies y un buen motor gráfico como lo es el Unreal Engine.

Desde Resident Evil, los zombies llegaron a todas partes. No sólo en las películas o en la televisión, sino puntualmente en los videojuegos. Estamos en un momento donde la consigna es "mientras haya zombies, no importa el resto". La historia es absurda e irreverente, y es uno de los puentes que hacen divertido al juego, ya que como todo exponente del "hack and slash", no tenemos que hacer mucho más que matar a todo lo que se nos cruce. Nuestra protagonista se llama Juliet Starling, una joven estudiante, la clásica rubia popular del colegio, que pertenece a una familia de aniquiladores de zombies. En medio de la invasión zombie que le da vida al juego, su novio es mordido y contagiado. Ella lo decapita con el fin de luego poder revivirlo. Para esto, ata la cabeza a su cintura y viaja por todo el juego con ella ahí. Con este primer objetivo a cuestas, Juliet también intenta buscar a su sensei y terminar con el enemigo central del juego, que intentara abrir dimensiones para contaminar el mundo de muertos vivientes.

Más allá del opening o del estilo de diseño que tiene el juego, los gráficos son un aspecto que sorprende por su dudosa calidad. No queremos decir que sean malos, sólo intentamos aplicar el concepto de que son muy bajos para lo que una PS3 o una X360 pueden dar, incluso con sus casi 6 años a cuestas. Si no fuese por la complejidad del motor gráfico, por los efectos visuales que tiene o la cantidad de cosas en pantalla que podemos ver, tranquilamente Lollipop Chainsaw podría ser uno de los mejores exponentes visuales de una Dreamcast, por ejemplo. Si bien el diseño de personajes es correcto, los escenarios y los entornos por donde nos desplazamos muchas veces se ven toscos, como planos, cuadrados. Recuerda mucho a lo que eran los viejos Resident Evil. Pero claro, muchos años después.

Los controles son simples (eso es bueno) y gracias a los tutoriales ingame, superado el primer nivel ya logramos tener en claro todo lo que podemos hacer. La cantidad de movimientos es muy interesante, y algunos ataques nos sirven también para eludir enemigos o alejarnos un poco del epicentro zombie. Hay algunos combos que podemos hacer ¡y si cortamos más de tres cabezas de un único golpe, tenemos recompensa! Un error notable en este aspecto es que mientras más nos movemos para atacar, la cámara se "vuelve loca" por momentos y se posiciona en lugares raros o pocos comunes, haciendo más complicado el gameplay.

Lollipop Chainsaw es grande porque conoce sus límites, sabe que es absurdo, irreverente, y no se queja de eso, sino que crea un concepto y maneja una dinámica que va de la mano con el juego, para meternos en un mundo lleno de sangre, corazones y arcoíris donde lo único que importa es matar zombies. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Acción pura, un hack & slash clásico. Como American Pie con zombies.

LO BUENO: ¡El soundtrack es genial! Es muy divetido... y hay zombies.

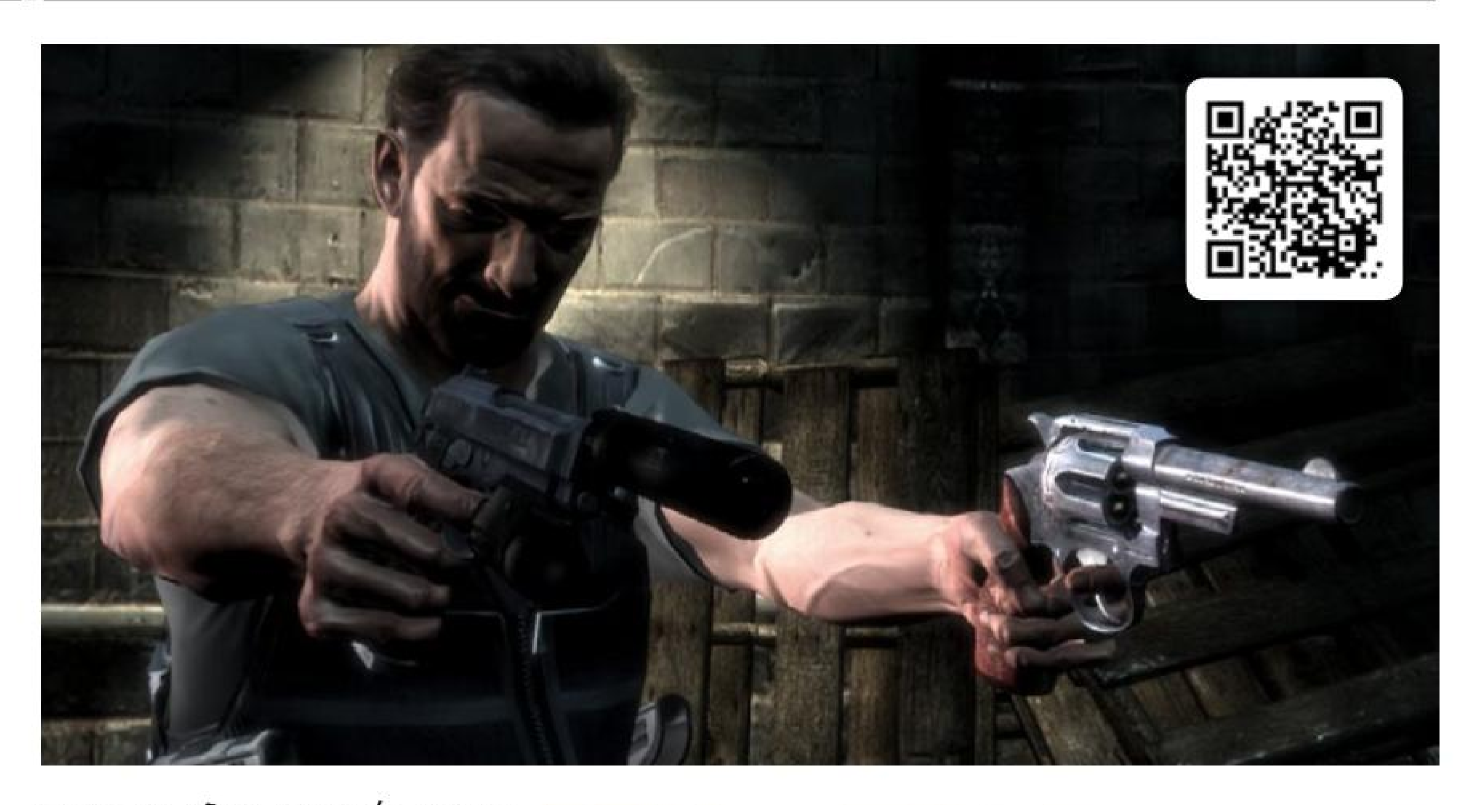
LO MALO: El apartado visual digno de una consola vieja.

75%

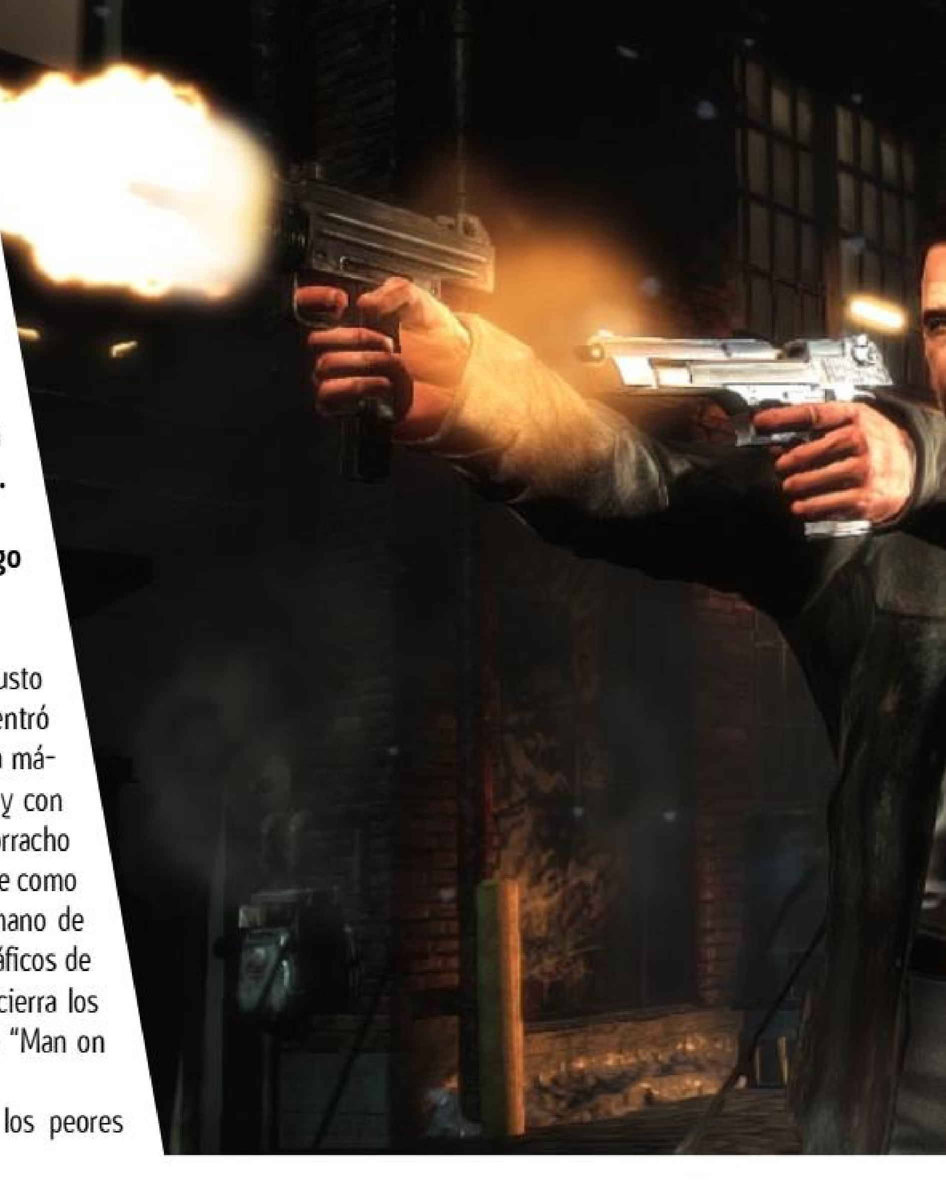
Por Sebastián Di Nardo| @mokirrompibles

Max Payne 3

Algo así como un Gilgamesh el Inmortal 2.0



HACE 13 AÑOS ESCRIBÍA SOBRE ESTE MISMO PERSONAJE, MAX PAYNE. Claro, yo era joven, tenía más energía, más pelo y mucha pero mucha menos paciencia. Un 85% le clavé en el puntaje a uno de los grandes ídolos que alguna vez me dio el fichín. Una decisión que me reprocharon durante más de una década y que banqué con convicción. Hoy Max Payne está de vuelta, tan viejo y achacado como yo y definitivamente con menos paciencia. Hoy tal vez le devuelva esa medalla que le quité a Max hace tanto... tal vez.
Soy Moki, tengo 40 años y todavía me hago caca de la emoción.



Y sí, Remedy palmó y Max quedó enterrado. Justo cuando todos creíamos que sería para siempre entró en juego San Rockstar y lo resucitó con su varita mágica del éxito. Max volvió, cansado, viejo, sucio y con un humor de perros. Su ropa apesta y está tan borracho que no ve un culo. La vida a través de sus ojos luce como una película con exceso de Tony Scott (el hermano de Ridley), llena de flashes de color e inserts tipográficos de lo que piensan o dicen. Por un momento uno cierra los ojos y Max podría ser un Denzel Washington en "Man on Fire"pero con unas horas menos de horno.

Después de haberse revolcado a tiros entre los peores

para vengar la muerte de su familia, Max cayó en la bebida. Su dieta está basada principalmente en whisky marca Kong pero con una botella canchera, al mejor estilo Jack Daniels. Y como todo rockero bebedor, tiene muy pero muy mal genio, un carácter de mierda terriblemente potenciado por litros de bebida.

Lo cierto es que nunca se recuperó anímicamente, y esta historia nos cuenta qué fue de su vida hasta el presente, donde vive a los cascotazos con medio San Pablo.

La historia va y viene, tanto que a veces uno termina mareándose un poco. Desde un presente, donde aparece rapado y con una barba desprolija, hasta un pasado con su famosa chaqueta de cuero negra y su corbata fuera de onda. Tomando en un bar y desatando un tiroteo o sorprendido por paramilitares en medio de una fiesta en Brasil, el denominador común siempre es una buena dosis de plomo y pólvora en medio de altas dosis de wisky Kong sin hielo. Y siempre, pero siempre, sale entero de las peores situaciones, al mejor estilo John McClane. Rodeado de gente armada hasta los dientes y sin municiones, o golpeado hasta casi perder el conocimiento y con la cara ensangrentada, Max siempre zafa, pero siempre también lo persiguen los problemas y lo alcanzan. "¿Qué posibilidades hay que de pase algo así dos veces?", se pregunta Bruce Willis en Duro de Matar 2 cuando se cruza de nuevo con un regimiento de gente armada en un aeropuerto. Esta frase la recordé cada vez que Max se metía en otro quilombo. Cualquier otro en su lugar, a su edad y con semejante vida de desenfreno de alcohol y pastillas, tendría un bobazo al final del primer capítulo del juego. Pero Max aguanta, cobra y mastica bala como nadie y devuelve todo ese amor con creces. Max es Gilgamesh el Inmortal pero en versión digital.

PARA MUDARSE 10 HORAS AL INODORO CON UN VASO DE COCA Y UNAS EMPANADAS

La historia de Max Payne 3 tiene unas 10 u 11 horas de emoción ininterrumpida, donde nuestro corazón va a dar tumbos. Si bien el guión no es tan fuerte y la historia es súper lineal, no vamos a poder levantar el traste de la silla ni por un segundo, y cuando lo hagamos vamos a preguntarnos si realmente vale la pena levantarse en ese preciso instante. Casi me mudo al inodoro con un vaso de Coca bien grande y unas empanadas, pero las portátiles no tienen la capacidad que se necesita para correr el mundo de Max en todo su esplendor. Los requerimientos son altos, pero vale la pena en cada pixel, cada arruga, cada pliegue de la piel, cada casquillo de bala que vuela. Este fichín le saca chispas a cualquier



máquina. ¡Pero cuanto amor por Dios, CUÁNTO! Cuánto realismo balístico, y es un apartado en el que realmente hay que quedarse un buen rato o hacer un capítulo aparte.

EL CAPÍTULO APARTE DEL REALISMO BALÍSTICO (SI ES POR BALA, ROLO SE ANOTA SEGURO)

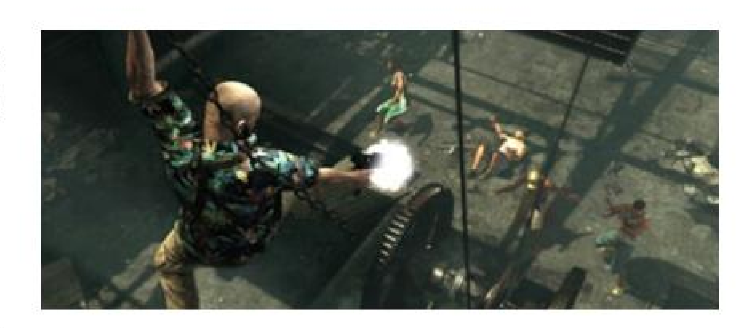
Rockstar hace las cosas bien, SIEMPRE. Y este caso no iba a ser distinto. El increíble estudio de balística es para quitarse el sombrero. Eso y su aplicación al entorno donde también influye la física. Porque cada cosa tiene su peso y su densidad, algunas cosas son atravesadas por las balas y otras no y también depende del calibre. Eso influye mucho también en la forma en la que impactan las balas en los cuerpos y en cómo caen según la zona en la que reciben el disparo. Un balazo en la frente puede revolear de espaldas a alguien y el calibre y la distancia determinan la violencia con la que esto puede ocurrir. Por eso, no hay dos muertes similares en este fichín. Una demencia absoluta con detalles de perfección a veces irritante. Por ejemplo, Max tiene desenfundada una pistola en su mano derecha y sostiene con la zurda un arma larga. Como Max es diestro si queremos empuñar el arma larga y enfundar la pistola Max va a dejar en el piso por un segundo el arma para enfundar la pistola. Este nivel de realismo puede a veces dejarnos desarmados en medio del tiroteo más violento y agregar un agujero más a la colección de balazos de nuestro héroe. Pero como decían en la película Caballos salvajes: "¡la puta que vale la pena!".

No podemos dejar pasar tampoco el famoso y archiconocido "Bullet time"en su momento tomado a préstamo a Matrix. Esto sigue teniendo la misma magia que en las entregas anteriores, pero mejorado gracias al tremendo despliegue gráfico y la inclusión de la gravedad. Chucherías de realismo como arrojarse en un lugar con poco espacio y que Max golpee hombro y cabeza al caer y quede disparando desde el piso en una situación de lo más incómoda, o perder tiempo en incorporarse mientras le queda la musculosa como un colador bajo el fuego enemigo. Pero a no preocuparse porque Max tiene las mejores aspirinas del mundo, de esas que te curan TODO. Si alguien lo ve por ahí, ¿me hacen el favor de preguntarle en cuál farmacia las compra?

Rockanrollbalistico@plomovirtual.com.ar

Pero Max Payne 3 avanza con paso firme sobre un terreno en el cual sus antecesores no habían incursionado. Por fin puede leerse la palabra Multiplayer en el menú incial del fichín. Recién para su tercera versión, Max puede recorrer la autopista virtual repartiendo plomo a amigos y enemigos.

Este multiplayer es un juego aparte. En la teoría uno suma puntos de experiencia y dinero virtual y va ganando nivel. Subir de nivel habilita nuevos modos de juego y la posibilidad



de medirse con mejores contendientes, y el metal virtual nos deja mejorar nuestro arsenal. Podemos personalizar nuestro personaje y salir al ruedo en un clásico todos contra todos o guerra de bandos. Esto viene con dos sabores, lo hay para novatos y para un poco más experimentados. Es muy recomendable en los niveles iniciales arrancar bien abajo hasta hacernos un nivel decente y mejorar y organizar nuestro arsenal. Uno puede enfrentarse sino a gente con 20 niveles más y toda la tecnologia armamentista para bajarnos los dientes ni bien asomamos la cabeza. Y de eso puedo dar fe.

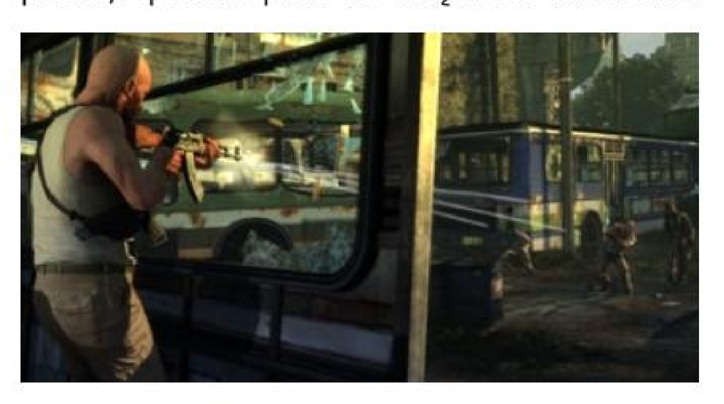
Contrariamente a lo que pensé, molerme a tiros por la autopista virtual con este fichín fue algo realmente muy gratificante. La máquina intenta siempre "matchear"nuestro nivel con gente que está a nuestra misma altura y por eso al principio es difícil encontrar contendientes, pero una vez que lo conseguimos la experiencia es maravillosa. Nuestras vidas virtuales no valen nada y solo podemos sobrevir unos instantes más configurando con astucia nuestro arsenal, que irá mejorando al reinvertir el dinero virtual que ganemos por nuestras hazañas.

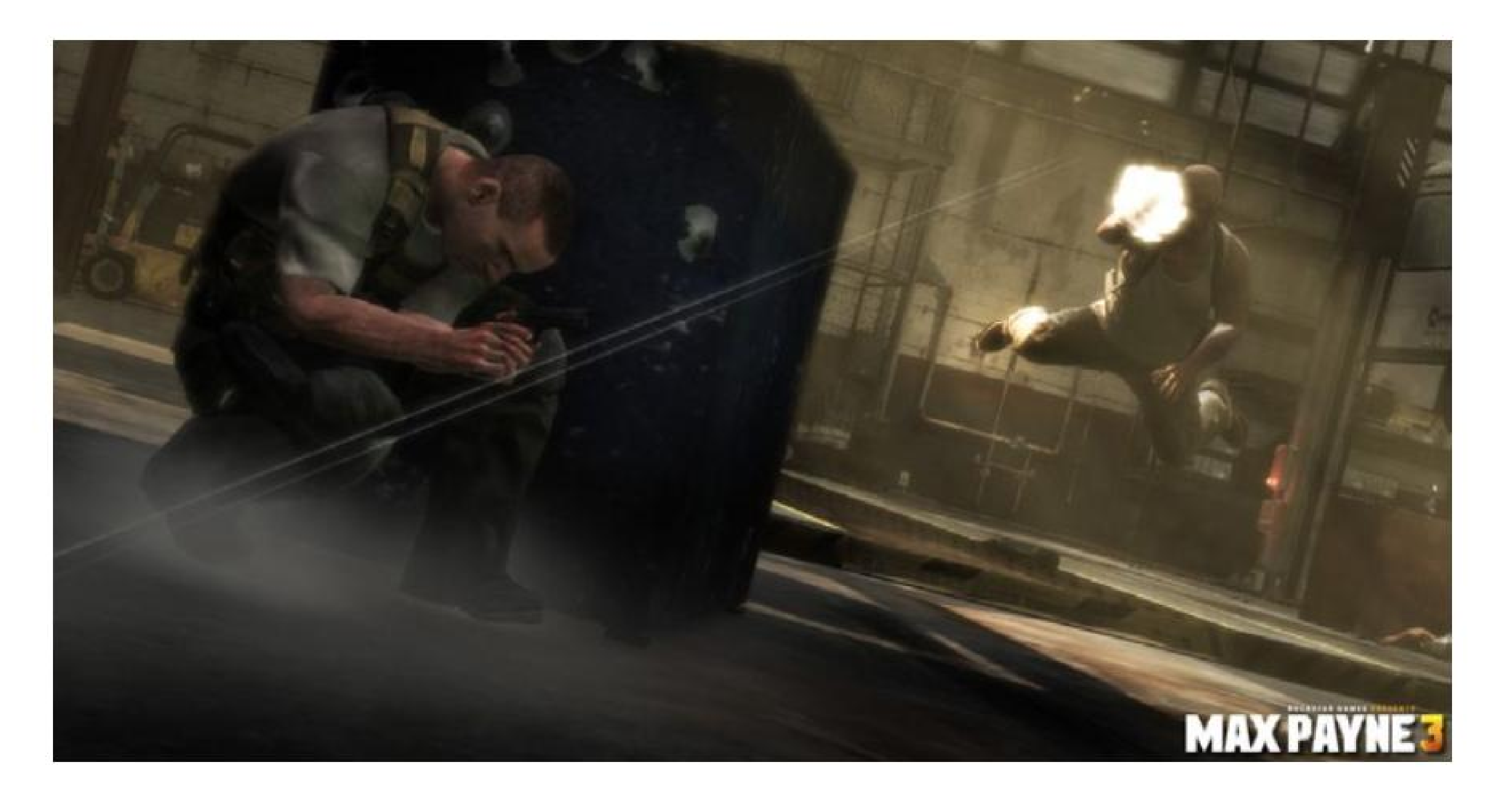
CORRER A LOS TIROS CON UN ARMA EN CADA MANO NO TIENE PRECIO.

Correr a los tiros con un arma en cada mano no tiene precio.

Pero sin dudas una de las estrellas de la modalidad online es el famoso "Bullet time" incorporado con mucho cuidado para esta ocasión. Si uno tiene nivel suficiente para ejecutarlo puede aplicarse con cualquier payaso que cruce nuestra línea de tiro y al hacerlo pasamos a cámara lenta de inmediato. Y si van corriendo y les ocurre esto, ¡a darse vuelta a los tiros para no terminar como paté!

En medio de tanto tiroteo, uno suele cruzarse más de una vez con la misma gente y más de un miko nos va a dar pesto una y otra vez. Cuando esto ocurre, en lugar de maldecir recordando a todos sus ancestros, podemos hacer uso de un botoncillo de vendetta. Así le declaramos la guerra a ese personaje que tanto plomo nos dio y nos lo marcan en el





mapa con una cruz para que podamos encontrarlo con mayor facilidad y darle un poco de su propia medicina.

Para completar combo de alegría balística, subiendo de nivel se habilitan nuevas modalidades como Max-Sesino, una especie de mancha moderna en la que el primero en matar a alguien se convierte en Max y su víctima en Passos, ambos van a tener mejores armas y más analgésicos, y los demás deberán intentar por todos los medios convertirlos en picadillo.

Pero como si esto no fuera suficiente, tenemos un modo que es por completo un multiplayer aparte: Guerra de Bandos, que consiste en jugar en equipos cinco rondas de cualquiera de sus modalidades. Se puede jugar el modo clásico de guerra, donde el bando ganador es aquel que más muertes gana. Podemos jugar Superviviente, igual que Guerra pero con límite de tiempo. A esta lista se agrega Enfrentamiento, donde como variación la máquina nos da las bonificaciones en base a nuestra actividad. Ustedes pensarán que esto es suficiente pero Rockstar puso además el modo Asesinato, donde uno de los jugadores es designado el "target"y todos intentarán convertirlo en guano. ¡Y eso no es todo! Además está Mecha Corta, donde uno de los equipos pone una bomba y el otro tiene que desactivarla; Entrega, donde hay elementos diseminados por el escenario y gana el equipo que reúne todos y los lleva a destino; y Recogida, que no es de sexo, sino como el modo entrega pero los elementos son dos bolsas. Hasta ahora un gigantesco combo de alternativas con sus variaciones, y justo cuando no queríamos revisar más se suman a la lista Captura (una especie de CTF), Captura múltiple (como Captura pero con varios territorios), Asedio (como Captura pero nos dicen cuáles son los tres territorios que tenemos que dedicarnos a defender) y Pasaje (un equipo tiene que huir del territorio y el otro cazar a todos sus integrantes para impedir que huyan).

Si no les agarró un ACV después de leer todo lo que hay bajo el mote de "multiplayer", entienden con horror que si entran en esa parte del juego no hay vuelta atrás y que la sola presencia de ese glorioso item en esta tercera versión extiende 2 o 3 veces más la cantidad de horas que gozaremos repartiéndonos plomo virtual.

MEA CULPA (O ME MEO CON CULPA) UNA DÉCADA DESPUÉS

Esta tercera entrega de Max Payne supera con creces a sus antecesores, está llena de momentos épicos, chorrea amor y diversión por los cuatro costados y hasta se da el lujo de incursionar allí donde las anteriores no se animaron con un efectivo multiplayer, lleno de velocidad y adrenalina. Definitivamente, Rockstar lo hizo de nuevo y Max volvió con todo para purgar sus culpas a cualquier precio. Hoy, una década más tarde, perdón Max, en este simbólico acto... me retracto (con rima y todo). Te merecés tu puntaje de clásico. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Vuelve uno de los héroes más esperados, que allá en los viejos tiempos nos voló la peluca en slow-motion.

LO BUENO: ¡Absolutamente todo! Gameplay, historia, gráficos, multiplayer.

LO MALO: Historia lineal... Bah. Nah.

90%

Por Tomás García | @zripwud



Capcom toma elementos de muchos juegos para crear un RPG único

PARA HACER REALIDAD DRAGON'S DOGMA, Hideaki Itsuno tomó un poco de The Elder Scrolls, Shadow of the Colossus y miles de años de mitología. El resultado es un hermoso desastre lleno de excelentes ideas, algunas ejecutadas pobremente y otras de manera excelente. Lo único que sabemos es que mientras disfrutábamos este fichín, ya queríamos una secuela.

En muchos sentidos, Dragon's Dogma es como todos los RPG que hay en el mercado, pero en muchos otros, es como ninguno. Tiene un mundo abierto no muy vasto, pero el hecho de no tener fast travel lo hace inmenso; el ciclo de día y noche obliga a cambiar por completo nuestras prioridades y el sistema de alquimia permite hacer todo tipo de cosas, desde armas y pociones hasta meter comida en frascos herméticos para que no se pudra.

El RPG de Capcom hace de cada viaje una aventura. La noche es muy peligrosa, cuando los enemigos más poderosos acechan, por eso es importante empezar el viaje lo más temprano posible y encontrar un lugar para descansar cuando el sol está cayendo. Esa es la clase de cosas que nos hace pensar, nos hace estar en los detalles del viaje más que en la quest en sí. Durante la noche cambian las condiciones, la visibilidad es prácticamente nula, más allá del fulgor de una linterna, la cual no debe mojarse y tiene que estar siempre abastecida de aceite.



Y es que las quests y la historia en general no son nada que valga la pena recordar, más allá de su premisa: Un mítico dragón (Ur-Dragon) despierta de un sueño milenario y al atacar nuestro pequeño pueblito nos arranca el corazón y se lo come. Ahora, como el Arisen, el objetivo es derrotarlo. Arranca bien pero pronto se va por las ramas y no desarrolla ninguno de los puntos que presenta. Por lo menos hasta el final, donde empieza a profundizar uno en particular y resulta en un final realmente memorable, aunque bizarro como pocos.

Matar a un dragón milenario no es nada fácil, por eso vamos a necesitar la ayuda de los Pawns, seres similares a humanos que viven en un mundo paralelo con el único objetivo de ayudar a los Arisen a derrotar al Ur-Dragon. Al principal lo creamos de la misma manera que a nuestro héroe y nos acompaña a lo largo de toda la aventura; al resto los podemos ir cambiando por nuevos, ya sean generados por los desarrolladores o, si estamos conectados a Internet, pawns principales de otras personas alrededor del mundo. Este sistema funciona a la perfección y no hay nada mejor que ver a un pawn aconsejándonos sobre cómo pelear contra enemigos que estamos enfrentando por primera vez gracias a su experiencia recabada con otros jugadores.

Es una pena que con tantas motivaciones para explorar el mundo en cada viaje, los enemigos respawneen en el mismo lugar cada cierto tiempo, lo que hace predecibles varias zonas del mundo. Pero mientras que tiene estas contras, también tiene excelentes detalles, como seguir un río y encontrarnos un ciclope bañándose cerca de una cascada, o en medio de la noche ver una fogata a lo lejos y encontrar a dos ogros cocinando su cena. Dragon's Dogma tiene muchos de estos pequeños detalles que, sumados, hacen para una experiencia increíble, más allá de todos sus problemas.

Además de la atención en los detalles, lo que vuelve los viajes mucho más llevaderos es que, a diferencia de la mayoría de los RPG, en Dragon's Dogma el combate brilla. Muchos de los que trabajaron en este juego hicieron Devil May

Cry y se refleja a la hora de las piñas, flechazos o hechizos. Los Fighters tienen excelentes combos, los Striders son veloces con sus dos dagas y precisos con el arco y flecha, y los Wizards pueden terminar conjurando meteoritos para aplastar a sus enemigos. Sí, puede pasar que, peleando con un cíclope en una colina, nos mate de un solo golpe al caer al vacío, pero también puede pasar que le saquemos el ojo de un flechazo certero y termine cayendo al vacío. Y estos son momentos únicos que tiende a ofrecer Dragon's Dogma, lindando entre lo frustrante y glorioso.

Pero pelear con pequeñas criaturas no es comparable a las batallas más grandes y épicas, con medianas y enormes bestias, sobre las que nos podemos trepar y atacar en sus puntos débiles. Dragon's Dogma tiene muchos defectos, ¡pero es fácil perdonarlo cuando te trepás sobre un Griffin que sale volando con vos a cuestas suyo, hasta que sucumbe a tus ataques cayendo en picada al piso justo antes de que te quedes sin stamina! Y hay que hacer una mención especial al diseño de estos monstruos, muy fiel a los originales de la mitología, algo que no se ve muy seguido. Tal vez el Griffin y la Hidra tienen un aspecto más convencional, pero sólo hay



que ver a la Quimera para disfrutar de uno de los mejores diseños de monstruos de los últimos tiempos.

A Dragon's Dogma le falta mucho pulido, pero tiene el coraje para hacer muchas cosas que los RPG más grandes desistieron a favor de la aceptación masiva. Prácticamente nada de fast travel, un sistema de combate que requiere paciencia y maestría y un mundo muy peligroso. El nuevo RPG de Capcom camina la delgada línea entre la frustración y la gratificación como las mejores joyitas de culto. Para un aventurero de raza, que sabe perdonar los problemas, es una cita obligada, repleta de momentos épicos e impredecibles y una sensación de peligro y aventura que este género conformista olvidó hace muchos años. [i]



[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una épica aventura que se hace sentir en lo profundo de tu ser, para bien y para mal.

LO BUENO: Excelente sistema de combate que da para épicas e impredecibles batallas. Un mundo que se siente peligroso.

LO MALO: Es difícil y por momentos frustrante. La historia está por todos lados, los pawns no cierran la boca.

87%

Wizards of theCoast | StainlessGames | Estrategia con cartas | PS3, X360, PC, iPad

Por Mario Marincovich | Shadbox | @mariohm



Magic: The Gathering Duels of the Planeswalkers 2013

Como un buen vino: Mejorando con los años

HACE UN AÑO HICIMOS LA REVIEW de Duels of the Planeswalkers 2012, que para nuestro agrado cumplió la difícil tarea de llevar con acierto el clásico juego de cartas de Wizards of the Coast a nuestras pantallas. A la review de DotP 2012 pueden encontrarla en nuestra web utilizando el buscador. Les recomendamos que lo lean porque las siguientes líneas no van a describir de qué trata el juego sino de las novedades.

Una de las grandes noticias es que las cartas con las cuales jugamos son del nuevo set M13 (350 en total) que en la vida real salieron a la venta el 13 de julio. Treinta son las cartas desbloqueables con cada mazo. No sabemos si habrá prerelease en Argentina, pero si llegara a haber, mucha gente tendrá un buen tiempo de testeo con las nuevas cartas.

La gran mejora es que se pueden girar las tierras a mano, logrando una mejor optimización del mana (hay que configurarlo desde Opciones) aunque únicamente se puede activar con mazos multicolores y por ahora sólo hay uno. También en las mecánicas de juego, se agregó –bien clara– una fase de fin de turno que aún no se entiende porque no se destacó desde las versiones anteriores. Ahora deteniendo el reloj será más fácil lanzar hechizos antes del fin del turno de cualquier jugador. Recordar detenerlo es quizás más difícil que aprender a jugar. ¡Casi le cuesta la vida a mi teclado por los golpes de furia!

El editor de mazos se renovó para darnos estadísticas al instante sobre coste de casteo de nuestras cartas, el balance entre criaturas y hechizos, y sinergia entre ellas. Lamentablemente, no se pueden intercambiar cartas entre los mazos, lo cual nos limita mucho. Habrá que esperar un DLC que le suelte las cadenas a la personalización de los mazos.

El modo Archenemy evolucionó al nuevo Planechase, que se juega hasta con 4 jugadores todos contra todos. La clave de este modo gira sobre una carta central llamada "Plano" que es comunitaria y cada jugador puede usar en su turno. Podremos lanzar un dado de seis caras donde sólo dos de ellas tienen utilidad. Una de sus caras activa el efecto del Plano (algunos son devastadores) y la otra cambia el Plano por uno nuevo. Hay 40 cartas de este tipo y cada una tiene efectos muy divertidos que agregan mucha diversidad al juego.

La IA es lo menos evolucionado del juego; se nota mucho en el modo Planechase, en donde a veces utiliza el dado cuando no debe y viceversa. Completamos el modo campaña con el mazo rojo tuneándolo con pocas cartas desbloqueadas, lo cual hace evidente que el juego no impone mucha dificultad.

Duels of the Planeswalkers 2013 es, al fin y al cabo, una mejor versión que su predecesor, pero hereda algunos problemas. Los jugadores experimentados sentirán la baja dificultad y las limitaciones para armar los mazos, algo que suele ser la mayor atracción del TCG en la vida real. De todas maneras, el juego bien vale esos $10 USD ya que para los novatos todo es hermoso y para los experimentados las nuevas cartas, el modo Planechase y el juego online les darán muchas horas de diversión. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Excelente reproducción del Trading Card Game de WotC.

LO BUENO: Muchas horas de diversión.

LO MALO: El editor de mazos es muy limitado y no permite grandes variaciones. Es muy fácil para jugadores experimentados.

80%

Feliz Día del Niño!



COMBO XBOX 360 SLIM

Consola Xbox 360 Slim 4GB + Kinect +
Kinect Adventures

XBOX LIVE KINECT

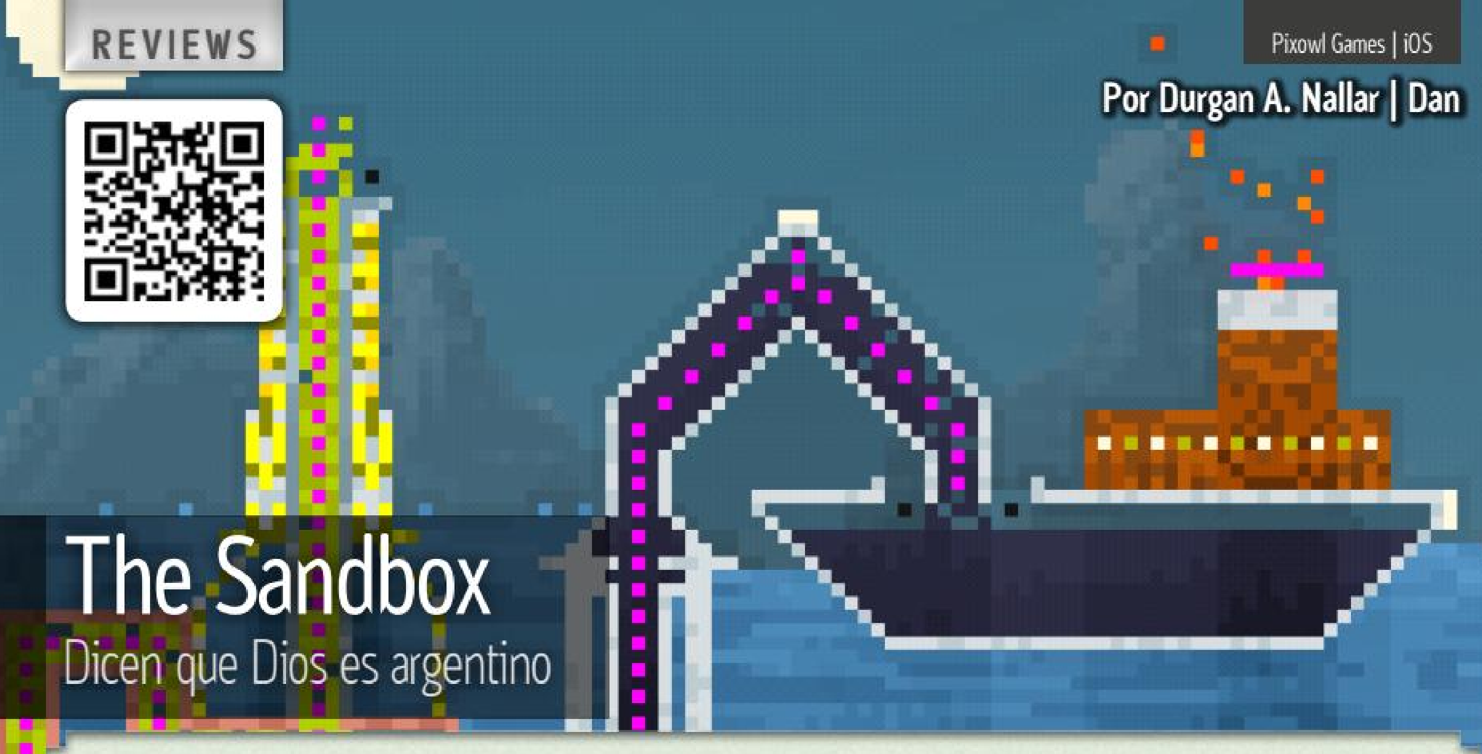
escaneá todas nuestras promociones

ENVIOS A TODO EL PAIS

www.electronicthings.com.ar

electronicthings

Por Durgan A. Nallar | Dan



The Sandbox

Dicen que Dios es argentino

LA FIESTA ESTABA A PLENO, una noche de estas. Buena música, bocaditos, amigos, y una mesa con varios iPads donde los chicos de Pixowl Games mostraban su nueva creación, un juego para móviles donde podemos jugar a crear y destruir, o simplemente volvernos artistas del píxel y el diseño de niveles. Una presentación muy simpática en la que el estudio celebraba el lanzamiento mundial a través del App Store, ese mismo día, del proyecto que les había tomado los últimos meses de trabajo.

En particular yo estaba muy contento porque uno de los game designers, que se había ocupado –entre otras cosas– del sistema de economía en The Sandbox, había sido mi estudiante: Mauro Llamas Trivi. El Lead Gamer Designer era el célebre Guillermo Averbuj (gamester.com), que no necesita presentación, pero mi pequeño había logrado pertenecer al equipo y, por lo que yo sabía de jugar The Sandbox, había hecho un buen trabajo. No tendría que matarlo aquella noche. Más grande fue la alegría cuando vi a otros muchachos, sus compañeros de clase, ahora amigos o colegas, presentes en esa fiesta donde lo que se estaba demostrando era algo tan lindo como el final del camino (que es el principio de otros caminos, como siempre) de un juego hecho por manos argentinas. Era un clima perfecto de sorpresa, alegría y buena onda.

Mientras la banda que había compuesto la música del juego tocaba en vivo y los daikiri comenzaban a hacer mella, me abracé a Mauro y le desee un futuro brillante. ¡Por fin uno que sirve!

Pero discutamos The Sandbox. Como lo dice su nombre, es una "caja de arena" –más bien de píxeles– con la que probar toda clase de creaciones divinas. Somos un "dios" que puede dar existencia a una cantidad de elementos de la naturaleza, como tierra, agua, fuego, árboles, electricidad, piedra; y otros como música, ácido o metal. Todo representado en píxel art y programado como los dioses. Uno sólo traza con el dedo sobre la pantalla para que los elementos se materialicen. El asunto es que estos reaccionan entre sí, obedecen las leyes de la física. Entonces para crear lava, basta con incendiar la roca, o sembrar semillas para ver crecer un hermoso bosque. El agua se acumula, fluye. El fuego se extiende, devorándolo todo. Además, tenemos el control del clima, por lo que podemos calentar o congelar la atmósfera. Así, es posible evaporar agua, que acto seguido caerá en forma de lluvia, a menos que bajemos tanto la temperatura como para que granice. La electricidad se desplaza por las estructuras de metal.

The Sandbox tiene un modo Historia donde aprendemos el uso de los elementos en una serie de 30 niveles y otro modo, el más creativo, llamado Libre. Es un juego freemium, y cada nivel o logro obtenido premia con mana. El mana sirve para desbloquear los elementos que encontramos. Si bien se puede desbloquear prácticamente todos con el mana obtenido al jugar, es posible comprar más en el shop del juego, la manera en que Pixowl obtiene ganancias por su estupendo trabajo.

Lo mejor, además de pasar el tiempo probando combinaciones de elementos y cómo reaccionan, puede ser entrar a la Galería para ver las creaciones que los jugadores de todo el mundo publican a diario. Los niveles que la gente inventa se pueden calificar. Algunos son simples dibujos, unas veces estáticos, algunos funcionales. Otros sorprenden por su complejidad.

En síntesis, The Sandbox es muy divertido, adictivo y sociable. Se consigue en en pixowl.com ya mismo. Pruébenlo, es gratis y puede obrar milagros. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego para experimentar y sentirnos una fuerza de la Creación.

LO BUENO: Muy interesante gameplay. La Galería para compartir niveles.

LO MALO: Algunos bugs menores. Puede aburrir a personas con baja creatividad.

80%

¡TÚ ERES EL HÉROE DE ESTA AVENTURA! ELIJE UNO DE LOS POSIBLES FINALES

Por Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles



ERES MOKI, y te das cuenta de algo terrible: la columna de Irrompibles tal y como la conoces, ha muerto. Tu fiel e inseparable compañero de armas no es más que un bosquejo de lo que era, una copia barata y desabrida que se hunde poco a poco en los confines del FIFA 12. Rolo ha abandonado los fichines de tiros para convertirse en un peleador virtual de Eurocopas mientras tú intentas salvar al mundo en soledad. Rolo… se ha marchitado.

Intentas convencerlo de que ha perdido su título de hombría, aquel que tanto había ostentado durante todos estos años. Buscas con afán algún fichín que pueda devolverlo de su borrachera de PlayStation al mundo real de los fichines de PC, pero te das cuenta con horror que no hay nada que pueda recuperarlo. En un intento desesperado por evitar fraguar una aventura inventando un combate que nunca existió, consideras la posibilidad de acabar con la sección, pero el staff de la revista sostiene que no puede faltar. La peor parte es que el único fichín que no hemos agarrado aún es el Fat Princess, una porquería de niños que él insiste en jugar. Pero además de tu reticencia a los juegos infantiles, tienes un problema mayor. Tu PS3 está en un lugar de paso y frente a la cama donde tu esposa cae rendida de cansancio todas las noches. Esto hace prácticamente imposible cualquier batalla, considerando que además tiendes a gritar todo tipo de improperios en voz alta cuando la situación lo amerita. En una oportunidad, gritaste desaforado un "¡bebe de mi mamila!" en la oscuridad de la noche que despertó de un salto a tu media naranja. El castigo había sido lavar los platos apilados de dos días, una especie de servicio comunitario por tu mal comportamiento, y no estás dispuesto a arriesgar tu libertad condicional otra vez. Está claro que no cumples los requisitos del ninjitsu gamer, el arte que dominan aquellos que logran fichinear en silencio y sin que nadie note su presencia.

Como alternativa, podrías intentar convencer a Rolo de comprar el Saints Row: The Third para PC. Un fichín con muchas posibilidades de acción y un alto contenido de violencia al mejor estilo GTA, con unas dosis de bizarror insuperables. Pero sería una difícil tarea, el viejo carcamán de Rolo ha aprendido muy bien de Pierru el arte del ahorro y sería un triunfo conseguir que se le caigan algunas monedas de su enmohecida billetera.

---

*Si decides aceptar el desafío cobardika de Rolo de jugar Fat Princess en PS3 y arriesgar tu pellejo si tu mujer se despierta, salta a la **página 60**. Si decides convencer a tu amigo de que romper el chanchito para comprar el Saints Row es un acto de hombría, porque los gustos hay que dárselos en vida y un gasto en alegror es un símbolo de picor, continúa leyendo en la **página 63.***

Microsoft Surface

¿El iPad Killer?

Por Pablo N. Salaberri | @salaberrip



SORPRESA... Eso fue lo que provocó Microsoft hace unas semanas cuando invitó a múltiples medios de prensa para hacer un anuncio del que poco se sabía. Aunque la mayoría apostaba a que se trataba de una tablet para buscar pelea con el producto estrella de Apple, el iPad, el silencio de los de Redmond era hermético.

Y la mayoría no se equivocó. Microsoft anunció ese día su propia línea de tablets llamada "Surface" (el mismo nombre que le habían dado a una mesa táctil hace unos años) que tiene como objetivo supremo hacerle la vida más complicada a Apple y sus equipos.

¿Cómo buscan lograrlo? En primera instancia presentaron dos productos bien diferenciados, aunque ambos comparten el mismo tamaño de pantalla de 10,6 pulgadas. Un modelo de Surface pesará unos 650 gramos, tendrá 9.5 mm. de espesor (muy similar a un iPad 3) con una resolución de pantalla de 1366x768, usará un procesador NVIDIA Tegra 3 (QuadCore basado en ARM), poseerá 1 GB de memoria RAM y almacenamiento de 32 o 64 GB. Este modelo correrá Windows 8 RT, la versión compilada para ARM del futuro sistema operativo de MS.

El otro modelo, quizás el más interesante, usará un procesador Core i5 de tercera generación (Ivy Bridge), pesará 903 gramos en una carcasa de 13,5 mm. de espesor con una resolución de pantalla en HD (1920x1080). Aunque no sabemos cuánta RAM poseerá, sí sabemos que habrá versiones de 64 o 128 GB de almacenamiento SSD y quizás lo más interesante para el usuario corporativo es que usará la versión Pro de Windows 8 y ya vendrá con Office 2013 integrado en la tablet.

El diseño de la tablet es impresionante. Crearon una carcasa de magnesio que promete durabilidad y además integra un práctico pie para usar la tableta en modo apaisado. También presentaron unas cubiertas hermosas (aunque similares al Smart Cover de Apple) que en sólo 3 mm. de espesor integra un teclado táctil, o el modelo de 5 mm. de espesor que tiene un teclado real. Después de la Asus Transformer, es la mejor implementación de un teclado físico que hemos visto en mucho tiempo.

El anuncio estuvo enfocado también en cómo Microsoft piensa hacer una integración total de Windows 8 en todo su ecosistema. ¿Cuál es la idea? Simple, poseer una interfaz unificada que va desde la telefonía (con Windows Phone) hasta una PC de escritorio poderosa. De esta manera, una



Microsoft anuncia Windows Phone 8

Unos días después del anuncio de Surface, Microsoft también presentó formalmente Windows Phone 8. Entre sus múltiples cambios, el primordial es que usará el mismo kernel que Windows 8 RT con lo cual la integración entre smartphone y tablet será totalmente transparente. También anunciaron mejoras como soporte para pantallas hasta 720p, un menú principal que será más dinámico que antes, procesadores de varios núcleos (por ahora sólo los modelos del Qualcomm), multitarea real en segundo plano, integración con Skype, soporte para memorias micro SD y más. Lo único que molestó a algunos usuarios fue que los poseedores de equipos con Windows Phone 7 no podrán subirse a WP8 sino que tendrán que conformarse con una versión llamada WP 7.8 que incorporará algunas ventajas parciales. De todas formas, si vemos el ecosistema completo muchos ya estamos pensando en un nuevo smartphone con WP8, una tablet Surface y nuestra PC con Windows 8 para morir felices y empanzados de tecnología.

vez que nos acostumbramos a la mecánica de Metro –tal su nombre–, no importa qué dispositivo poseamos, la forma de operarlo será idéntica. Y si le sumamos una correcta implementación de Skydrive, el servicio de cloud storage de Microsoft, la idea de tener todos nuestros equipos en sincronía puede volarle la peluca a más de uno.

Pero vamos a las críticas del anuncio. En primer lugar, la tablet basada en ARM nos parece que está "fuera de tiempo" en algo fundamental: la pantalla. Con Apple integrando retina display en el iPad, y con los fabricantes de tablets con Android poniendo resoluciones 1920x1080 en los modelos 2012 de todas las tablets de 10 pulgadas, da la sensación de que Microsoft se quedó a mitad de camino en este modelo con el propósito de dejarle espacio al modelo Pro. Si hablamos de este, los 903 gramos que pesa también hacen surgir interrogantes acerca de la comodidad de llevarla en el brazo, aunque por peso es una brillante idea que amenaza al nicho de ultrabooks propuesto por Intel. Otro interrogante: no se anunciaron equipos con conectividad 3G/4G, sólo modelos Wi-Fi. Esto, especialmente en el modelo Pro, puede hacer que no sea tan atractiva para los guerreros del camino.

La segunda duda que queda es a nivel Sistema Operativo puesto que una tablet usará la versión específica para ARM y la otra una versión x86 clásica. Entonces queda poco claro cómo será la compatibilidad de aplicaciones creadas para Windows 8 en sus diferentes sabores y si el mantener dos arquitecturas (ARM y X86) no ahuyentará a los desarrolladores de aplicaciones.

La tercera duda, quizás la más importante: Microsoft no anunció el precio de los equipos ni su fecha de lanzamiento. Estamos bastante malacostumbrados a que cuando Apple anuncia sus nuevos equipos, la disponibilidad sea inmediata (más allá de las largas filas que hacen los Apple fans para conseguirlos) y para peor Google anunció una semana después su tableta de 7 pulgadas Nexus con Tegra 3 y Android 4.1 a un precio de 199 dólares en los Estados Unidos, lo cual genera más presión sobre el mercado. Los rumores apuntan a que la más barata costará 600 dólares (y hasta 1000 dólares el modelo Pro), lo que la aleja del modelo básico de iPad (16 GB Wi-Fi a 499 dólares). Todos ya vimos lo que le pasó a HP, Blackberry y otros cuando quisieron competir con el iPad en el mismo segmento de precio que la tablet de Apple: perdieron como en la guerra.

De todas formas, el producto promete revolucionar aún más la arena de las tablets gracias a un diseño realmente cuidado y todo el potencial que propone Windows 8 con su nueva interfaz Metro, que abandona el concepto clásico de íconos para hacer algo mucho más intuitivo y amigable con el usuario. El tiempo dirá si Surface tiene éxito o no, pero como producto promete mucho. [i]

Producers (evil)

Los Mini Bosses en el ciclo de desarrollo

Por Lucas Robledo | @lucasrobledo
Lucas es Game Designer en Yuisy.com

EN EL NÚMERO ANTERIOR, les conté un poco el rol del Game Designer y tuvimos diferentes puntos de vista y opiniones de algunos de ellos para entender más el concepto. Si bien el Game Designer es un eje fundamental en el desarrollo de cualquier videojuego, generalmente este responde a alguien más. El GD trabaja directamente con los programadores, con la gente de arte, con los diseñadores... pero, al fin de cuentas, todos y cada uno de ellos siempre están bajo la mirada de un productor.

Este personaje vendría a ser, en una jerga más tranquila y entre amigos: el malo de la película. El producer es el que controla todo, el que pone límites y tiempos, el que acorta ideas y resume conceptos. Es aquel que conoce el proyecto de punta a punta y maneja todos los hilos para que el producto sea un ejemplo de calidad. Y eso no siempre va de la mano con los aspectos creativos y las libertades que a veces las otras partes se quieren tomar, claro está.

Pero hay que tener bien en claro algo fundamental. La industria de los videojuegos es eso mismo: una industria. Y debemos admitir que los que llevamos las riendas creativas de un proyecto necesitamos alguien que nos mantenga los pies en la tierra. El objetivo de la mayoría de los desarrollos, sea para redes sociales, celulares o sea la plataforma que fuese, es para ganar dinero. Si uno quiere vivir de esto, tiene que ganar dinero, por más frío o superficial que esto suene. No quiero decir que lo creativo no pueda ir de la mano con lo económico, que no se malinterprete. Tampoco quiero decir que el único objetivo del producer es generar dinero. Ahora sí, por más utópico que suene, existe el amor al arte, el amor por lo que hacemos. Ese gamer empedernido que los que trabajamos en la industria llevamos a flor de piel.

Es por eso que el rol del producer se vuelve indispensable a la hora de hacer videojuegos, más cuando hay mucha gente involucrada o muchos proyectos a llevar a cabo.

Como en la primera parte de esta nota, vamos a poder entender mejor el rol de estos personajes mediante preguntas y respuestas que algunos de ellos amablemente nos respondieron.

[i]: ¿Cómo se manejan los tiempos de cada uno de los miembros de un equipo cuando se tiene una fecha límite de entrega?

Alejandro Médici, Ariel Bosi y Martín Prodan, de GoldMine Studio, comentan al respecto: "Todo está basado en aplicar buenas prácticas de ingeniería, en este caso en Desarrollo de Software, por lo que para manejar los tiempos es preciso establecer un plan y una forma clara de trabajo. En nuestro caso preferimos utilizar un proceso ágil de desarrollo como es SCRUM, con algunas ligeras modificaciones que nos permiten obtener más información respecto de cada uno de los miembros de nuestro equipo, y así poder reutilizar esa información para adaptar las estimaciones en el plan de cada entrega. Al utilizar esta información podemos estimar los costos generales (en esfuerzo y tiempo) de cada una de las características a implementar en la aplicación a la hora de hacer una entrega, y así poder asignar las tareas a cada miembro del equipo acorde a su velocidad y capacidad para entregar en fecha, basándonos siempre en la estimación que se realizó al momento de pactarse esa fecha."

Christian Hagedorn, de MotinGames, aporta a la causa: "Un buen productor necesita tener conocimientos al menos básicos de todas las áreas. La tarea más complicada de ellos es planificar bien los tiempos que llevarán las tareas necesarias para terminar el juego. Si el productor se equivoca en sus tiempos, o en el rendimiento de sus compañeros, son los demás los que sufren la obligación de las horas extra. Es por esta razón que el puesto es altamente discutido, y a veces odiado. Un error de un productor no afecta al productor. Y el problema principal es que no se puede estudiar "tiempos de creación de videojuegos". ¡Solo se aprende con experiencia!

Lamentablemente, la creación de videojuegos es uno de los procesos menos dependientes de los horarios. Muchas veces los tiempos familiares de oficina (9 a 6) se vuelven difusos y los trabajadores comienzan a cansarse mucho y no rendir bien. Como buen productor, hay que saber cuándo y qué tan largo puede un rush ser útil, y cuándo ser dañino. Y lo más importante, hay que saber recompensar bien estos esfuerzos que hacen los equipos."

Jaime Fili, de Precission Games, comenta: "El factor tiempo siempre es crítico. Los tiempos de desarrollo siempre suelen diferir bastante de los tiempos del negocio, lo que provoca que algunos momentos sean críticos. De todas formas, siempre tratamos de acomodar las tareas de los miembros del equipo de manera de aprovechar las fortalezas de cada uno. De esta manera logramos un uso del tiempo más eficiente.

Dado que las necesidades de arte y desarrollo suelen ser muy diferentes, toda esta coordinación lleva un trabajo im-

portante de preparación para evitar o incluso anticipar la aparición de problemas y alcanzar los objetivos deseados en las fechas pautadas."

¿Cómo se hace para aprovechar al máximo a cada recurso sin entrar en la desesperación?

Alejandro Médici, Ariel Bosi, Martín Prodan / GoldMine Studio: "Un poco es teniendo algo de previsibilidad, como explique antes, utilizando buenas prácticas de ingeniería. Sin embargo, en un equipo creativo es muy importante –quizás lo más importante– mantener motivado al equipo. Aquí entran en juego quizás otras prácticas más psicológicas o sociales, donde se trata de mantener a la gente motivada. O tener gente que sepa de motivación y liderazgo es importante también, que pueda comunicar las cosas de forma correcta. Buscar una muy buena comunicación ayuda a que la gente entienda bien sus tareas y no desaprovechen su tiempo."

Christian Hagedorn / Motin Games: "No hay recetas, pero sí algunos puntos importantes a tener en cuenta. Hay que saber quién es el más capacitado en conocimiento, quién es el mejor líder de cada área, quién puede rendir extra, o entender nuevos y difíciles temas más que otra gente. Hay que ser muy individualista, y aun así mantener a todos comunicados. El productor perfecto es aquel que hace que todos los puntos individuales (cada GD, cada artista, cada dev) estén comunicados, sepan del estado de los demás, y no tengan que pensar en otras cosas más que en sus tareas. La comunicación es la clave principal. A partir de ahí, sentido común y ética laboral ayudan bastante."

Jaime Fili / Precission Games: "La desesperación (y la ansiedad) se vuelve algo natural en esta línea de trabajo. Queremos ver el juego listo y sin ningún problema lo antes posible. Lo más importante no es la desesperación sino evitar que esta impida nuestra capacidad de hacer y cumplir con nuestro objetivo.

En todo momento se debe transmitir confianza a los miembros del equipo. Dar pautas claras de trabajo y verificar que estas se cumplan. Contenerlos en todo momento para que puedan llevar a cabo su tarea de la mejor manera posible. Escucharlos y demostrarles que su trabajo es una parte importante de lo que estamos haciendo.

Para los que estamos en esto, trabajar desarrollando videojuegos se podría decir que es un trabajo soñado. Algo de lo que estamos orgullosos y siempre deseando que todo nuestro equipo sienta lo mismo y esté contento con lo que hace." [i]

El buen Producer sabe ver y escuchar

Emiliano Córdoba oficia de producer y team leader en Yuisy, tanto en su pata de Publisher como en la de Desarrollo de Juegos Mobile. Si bien él es ilustrador, diseñador y Director de Arte, supo implementar estos conocimientos, así como los de team leader en empresas de la talla de Gameloft, ni más ni menos. Todo lo que aprendió en el día a día, así como lo que sigue aprendiendo, lo aplica metódicamente para mejorar el ritmo laboral y de producción, con una clara efectividad. Tengo la suerte de trabajar bajo su ala, y da gusto aprender de alguien como él, no sólo porque no olvida su lado artístico y por qué es un gamer con todas las letras, sino también porque le aplica al trabajo un plus muy grande a la hora de solventar el trabajo en equipo. Sabe escuchar problemas e ideas, analizarlas, y buscar el mejor camino para solucionarlas. Esta todo el tiempo atento a todo lo que pasa dentro de la evolución de los proyectos, y su forma de trabajar estructurada y sólida genera tareas concisas y puntuales, lo que lleva a que los que trabajamos con él podamos ganar tiempo, trabajar más a gusto y podamos así tener la libertad necesaria dentro de los tiempos establecidos con criterio.

Actualmente, tiene el desafío de llevar adelante cuatro proyectos prácticamente simultáneos, ni más ni menos que con el personaje del dibujante Nik llamado Gaturro, y todo lo que eso confiere. Vale recordar que este gato de historieta tiene su propio y exitoso MMO llamado Mundo Gaturro, visitado diariamente por miles y miles de chicos.

¿Cómo manejás el orden de las tareas, las prioridades de cada equipo y tus tiempos para no volverte loco?

Emiliano Córdoba: En un primer momento intento identificar los puntos clave, los más importantes de cada uno de los proyectos. Los que lo hacen un proyecto diferente al resto. Luego, junto con mi equipo, buscamos los puntos más complicados con los que nos vamos a encontrar a lo largo del desarrollo. Estos elementos pasan a ser las prioridades. Entonces solo queda desglosar el proyecto en macro y luego en micro tareas.

¿En estas situaciones, se mantiene una misma línea de trabajo, o se deja que cada equipo trabaje como venía haciéndolo hasta el momento y tu tarea se limita sólo a controlar que se cumplan los tiempos?

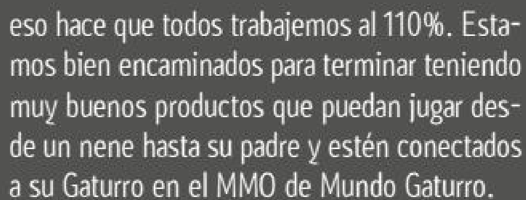


Al principio del proyecto buscamos consensuar objetivos claros tanto de tiempos como de calidad. Nosotros pensamos que lo mejor es que cada equipo siga con su estilo de trabajo pero pido que el diálogo sea fluido desde las dos partes para poder identificar puntos problemáticos lo más rápido posible y poder ayudar en lo que podamos. Normalmente, pedimos una "build" del juego por semana y con mi equipo armo un feedback lo más completo posible.



¿Qué peso extra te da como responsable de estos productos el hecho de que la marca Gaturro esté por detrás?

La verdad que para Yuisy la marca es muy importante porque proviene de "Mundo Gaturro", que es un proyecto muy exitoso. Por esto, las presiones son grandes pero también los objetivos, y eso entusiasma mucho. La idea de hacer un ecosistema en relación a esta marca es súper interesante y



eso hace que todos trabajemos al 110%. Estamos bien encaminados para terminar teniendo muy buenos productos que puedan jugar desde un nene hasta su padre y estén conectados a su Gaturro en el MMO de Mundo Gaturro.

El tener este rol te demanda estar metido en todos los proyectos, en cada uno de sus detalles. ¿Dejás recaer en alguien más las responsabilidades o te hacés cargo de todo?

Por suerte tengo un equipo con mucha experiencia y siempre dispuesto a ayudar con los feedback, bocetos, ajustar documentos y responder las preguntas que tengan los proveedores. Creo que este punto es la clave para poder llevar adelante estos desafíos. [i]

ELIGE TU PROPIA AVENTURA [i] *-Viene de pág. 55*

EL DESAFÍO COBARDIKA

Aceptas de mala gana jugar esa porquería de Fat Princess en tu PS3. Una pelea entre muñequitos rojos y azules en una especie de falso Capture The Flag. Hordas de enanitos afeminados golpeándose con sus espaditas en un inútil intento por rescatar a la princesa cautiva en el castillo enemigo. El chiste es que para complicar el rescate es conveniente llenarle el buche de torta a las princesas para engordarlas y evitar que los rescatistas puedan levantarla. Así suena sencillo pero el mercachifle barato de Rolo no te explica todo el reglamento y claramente lleva una ventaja. Te sientes engañado y justo cuando estás a punto de arrojar el control, tu hija se acerca diciendo que ese juego es muy fácil y que ella puede hacerlo mejor. ¿Mejor? ¿Pero si tiene 6 años? A regañadientes, le das el control y ves con sorpresa que empieza a darle una feroz paliza a Rolo. Decides llamarlo durante el partido y mofarte de su falta de habilidad. Le dices que eres tan bueno que ganas jugando con una sola mano, porque con la otra sostienes el teléfono. Rolo, enfurecido, se desconecta alegando problemas de señal de Internet, pero en el fondo sabes que hizo uso de "la Gran Chiquilín". Hoy Rolo lee estas líneas y se siente doblemente enfurecido, timado por su compañero de armas y vencido por una niña de 6 años. ¡Ooxx! . [i]



Diseñadores Gráficos en el Game Design

La industria del desarrollo de videojuegos es sin dudas un campo en el que los diseñadores gráficos podemos aportar mucho valor

Por Pablo Álvarez | www.alvarezandco.com

AL TERMINAR MI FORMACIÓN COMO GAME DESIGNER y realizando mis primeras incursiones en el mundo del diseño de juegos, me di cuenta que existe un popularizado pre-concepto acerca del quién es quién en un equipo de desarrollo de videojuegos.

Por supuesto tenemos al Game Designer, que delimita el alcance del gameplay y dirige en forma general la configuración de todo el proyecto, interviniendo en las decisiones de cada nivel, trabajando codo a codo con los artistas, desarrolladores y productores.

También los diseñadores de niveles, los artistas 2D y 3D, texturizadotes, desarrolladores técnicos, productores, marketing, etc, cada uno con su tarea específica pero a la vez subordinada a las tareas conjuntas y de los demás.

Ahora bien. Los artistas están generalmente enfocados a la creación de arte de concepto, a la generación de personajes, escenarios, interfaces, modelados, texturizados, etc. Pero ¿quién termina de cerrar la idea conceptual a nivel gráfico con una coherencia general?

Es fundamental la dirección de arte por parte de un Diseñador Gráfico que paute, delimite, y a la vez potencie los alcances de todo el concept art del juego.

La elección de paletas cromáticas, la selección de tipografías para el packaging o la interfaz del usuario, los estilos y el "look and feel" general del producto. Todo debe estar cuidado.

De esta manera, si seleccionamos un estilo steampunk para nuestro videojuego, deberemos adoptar y elegir ciertas familias tipográficas que evoquen al art noveau o el estilo victoriano, y cuyo tratamiento transmita reminiscencias de la época. Lo mismo sucederá a nivel arte, ya sea 2D o 3D, el tratamiento de texturización deberá transmitir coherentemente la idea de metal, máquina, dorados y vapor... La paleta cromática estará dotada de colores desaturados y abundarán los marrones (cuero), los blancos (en telas y géneros) y los dorados (metales).

Si nuestro juego está ambientado en el espacio y en el futuro, probablemente la elección tipográfica deba estar asociada a modelos de fantasía sans-serif y con tratamientos lumínicos o de metales muy pulidos; o bien, hacia el extremo opuesto, con metales oxidados, envejecidos y corroídos por el paso de los años luz de viajes interestelares. Esta decisión terminará afectando a la texturización de modelos 3D y en cuanto a la paleta de colores, seguramente intervendrán colores luminosos en contraste con fondos oscuros y profundos como el del espacio sideral.

No debemos olvidar juegos como los ofrecidos por Zynga en las redes sociales, donde la coherencia de estilo, arte y diseño está muy cuidada. Los logotipos están basados en elecciones tipográficas correctas, con tratamientos adecuados al estilo ofrecido (cartoon). Allí, la utilización de colores vivos y saturados nos permiten disfrutar de una gran calidad gráfica.

Los juegos que hacen historia tienen un gameplay impecable, un nivel artístico increíble y un desarrollo tecnológico de vanguardia. Pero también tienen un diseño gráfico de altísima calidad que termina cerrando un producto destinado al éxito.

La industria del desarrollo de videojuegos es sin dudas un campo en el que los diseñadores gráficos podemos aportar mucho valor. [i]

Por Ángeles Viacava | Imán



Esto no es para mí

Capítulo 7: De Escocia con amor

SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 76 años (todos envejecemos) y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 6 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Moki abrió la puerta muy contento y misterioso abrazando su morral.

–Nina, te traje un regalo del Día del Niño por adelantado...

Ojitos más que redondos y un segundo más tarde, la catarata:

–¿Quequequequequequequé papi, quequé? ¡Te doy 100 besos! ¡¡No!! 1.000 besos. ¿Quequequé?

–¡El juego de Valiente para la Play!

–¡¡Sisisisisisí!! ¡Gracias, papi! ¡Te quiero te adoro (beso) te amo (más besos) sos el más lindo del mundo!

Todo junto, apuradito. ¿Y yo? ¿Para cuándo unos zapatitos de regalo adelantado del Día de la Madre? ¿Cómo no me avisaron que al parir un monstruo gamer chiquitito y ruludo, me iba a volver transparente? Por suerte, cuando ya había puesto los ojos en blanco pero todavía no había abierto la boca, Moki, muy juiciosamente (casualidad nomás o ganas de impresionarme) le dijo a su cría:

–Ninita, jugamos mañana, hoy es tarde.

–¡Pero poooorfi! ¡Porfi! ¡Porfi! ¡Papito hermoso! ¡SIEMPRE SIEMPRE soñé con tener este juego! (Claro, monstruo endemoniado, aún antes de inventado soñaste con tener este juego...)

Rogó y trató de enroscarle la víbora. Como no pudo, resolvió dormirse rápido para arrancar temprano al día siguiente. Preparate, cariño...

8 AM de un domingo, unos pasos de elefante apurado sobre el piso flotante resonaron: ¡PLUM! ¡PLUM!, al mismo tiempo que una vocecita gritaba:

–¡Papiiiiiii! ¿Puedo jugar al jueguito de Braveeeee? ¿Puedo, puedo? ¿¿Te despertaaaaste??

Señores, yo me voy a pegar una ducha, arréglense ustedes. Agua calentita en mi cabeza, sueño. Ojos cerrados. Tarareo algo despacito... run run de caloventor... la vida es hermosa, aun a esta hora de un feriado... ¡PLUM! ¡PLUM! ¡PLUM! ¿Y ese ruido? Ay noo. Puerta abierta de par en par. Me congelo.

–¡¡Mami!! ¡Escuchá! Está la chica, Mérida se llama, ¿viste? Y tiene el pelo rojo, ro-jí-si-mo y es HERMOOSA y están los hermanitos y la mamá y se convierte en oso...

–¡Baaaaaaaaasta! ¡No me cuentes más! En un rato salgo.

–Pero mami...

Mami nada. Cierro la puerta con llave. Vuelvo al agua. Ommm. Ommm. ¡PLUM! ¡PLUM! ¡PLUM! ¡NO! yo dije omm no ¡PLUM!

–¡Mamiiiii! ¿Cerraste con llave? Pero... ¿por qué? ¡Bueno, te digo desde acá! ¡Está Mérida! ¡Y los ositos! Y es muuuy lindo y hay unos lobos malos pero los matás así, les tirás con flechas y...

–¡Basta! ¡No te oigo, dejame bañar!

Ruido de PLUM-PLUMES alejándose. Imposible relajarse.

Súbitamente, se abre la otra puerta del baño. La que da al patio.

–¡Mami! ¿Te falta MUCHO? Papi está dormido, ¡bah!, se tapó la cabeza con la almohada y yo no puedo encontrar una llave para abrir una puerta porque TENGO QUE ABRIR ESA PUERTA, ¿ENTENDÉS?

–¡MIAU!

–¡VIERNES, CALLATE! ¡Y VOS! ¡TE VAS YA MISMO DE MI BAÑO! ¡AFUERA LOS DOS!

–Ufa... Qué carácter. No le grites a michi...

Al demonio con la ducha. Esta puerta no tiene llave.

–Una última cosita, mami.

–¿Y AHORA QUÉÉÉ QUERÉS?

–Que te digo, ¡si me pinto el pelo de naranja me parezco mucho, no, muchísimo a Mérida, eh!

(eso definitivamente era imprescindible, parece) y... otra cosita... ¿vos sabés lo que le hizo Mérida a la mamá? Un pastel que... bueno, no te cuento, si no querés. Me parece que ahora no tengo ganas de contarte.

Ya está, me voy a un spa. Bueno... al súper... ok... a la terraza. Lo más lejos que pueda de este proyecto de Yiya Murano. Por las dudas, si no leen más de mí, ya saben. ¡Ah! ¿Qué fue de la vida de Moki? Él sigue durmiendo nomás.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA *-Viene de pág. 55*

GASTO EN ALEGROR ES SÍMBOLO DE PICOR

Como sabes que Rolo es un pacato y la única forma de convencerlo de que algo es bueno es ofrecerle una probadita, le tiendes una trampa. Le invitas a tu casa, a un falso té con medialunas y le enseñas el fichín en acción. Como era de esperarse, Rolo cae bajo tus influjos y lo compra.

Una semana después, comienza por la noche la epopeya cooperativa. Rolo elige para su personaje a un tipo atlético y musculoso. En honor a Red Dead Redemption, le clava un sombrero de cowboy y una estúpida bata roja. Cuando le preguntas el porqué de la bata, responde que se debe a su héroe Hugh Heffner, el magnate de Playboy. Cuando te toca diseñar el personaje, decides que si vas a verle el culo durante todo el tiempo que juegues (Saints Row: The Third tiene una perspectiva en tercera persona), mejor que sea el de una chica, y te haces una despampanante pelirroja con un escotado vestido negro y sin ropa interior.

Al empezar la partida, notas que Rolo corre de espaldas frente a ti, siempre mirándote y sin mirar a sus enemigos. Este extraño comportamiento trae serios problemas a la hora de combatir y cuando le preguntas por qué lo hace, contesta: “Es que no puedo evitar verte las boobies bambolearse al correr”. Decides levantar la apuesta y le pides que te acompañe a un negocio de ropa. Una vez allí, desnudas a tu pelirroja y la sacas corriendo del negocio como Dios la trajo al mundo virtual. Sólo lleva puesto un par de botas y un simpático blur sobre sus partes nobles. Ante las miradas atónitas de los transeúntes, corres exhibiéndote y sumando puntos hasta que un policía comienza a dispararte por desacato. Rolo, en lugar de defenderte o cubrirte, se queda estático con la boca abierta y los ojos fijos en las zonas blureadas. Casi puede verse un hilo de baba virtual de un píxel de ancho colgándole de la pera, hasta que finalmente reacciona y te cubre de la balacera con su cuerpo. Ambos quedan como un colador y a los segundos despiertan frente al hospital. Está claro que no es una buena idea elegir chicas para juegos de hombres. Aún así, te quedas hasta la madrugada fichineando y con los primeros destellos de sol te deslizas en silencio hacia la cama sin despertar a tu mujer, sorteando con éxito el campo minado del comedor, un piso de madera traidor que cruje a cada paso. Al día siguiente vas a trabajar mareado del cansancio. Estás quemado pero feliz. [i]

Por Durgan A. Nallar | Dan

LAS NAVES DE ARENA

UN MINUTO ANTES el amplio canal se extendía brillante hasta el horizonte ondulado por las dunas. Dos muros de roca cruzaban el cielo y el viejo Dunn se inclinaba como un borracho tirando de las cuerdas y farfullando a las velas que lo impulsaban a través de la luz matutina. Pero ahora, como diría la abuela Eusk, en un abrir y cerrar de ojos, la gran lengua dorada había descendido por la ladera y de repente cubría el aire con millones de iridiscentes partículas de arena. Los rayos del distante sol se hundían en la tormenta produciendo reflejos y sombras que transformaban las aguas del canal en un animal inquieto. El viento cargado de estática golpeaba con furia la barca y Dunn tuvo que arrear la vela a toda prisa. Tan rápido como podía con sus manos de viejo, aseguró los bártulos, cubrió su rostro y se amarró al mástil con la cuerda que tenía preparada para esas circunstancias. No había manera de subir a la alta orilla. La tormenta podía durar cinco minutos o veinte, y si estaba de mala suerte, un día entero que pasaría sumido en sus pensamientos mientras los remolinos fulgurantes danzaban alrededor de la embarcación.

Dunn pensó en su mujer, que estaría esperándolo en la tibia cabaña, al otro lado del desfiladero. Era bueno vivir junto al silencioso canal de aguas serenas, pero cuando la arena se ponía revoltosa como ahora, sentía deseos de mudarse a una de las acristaladas ciudades que se alzaban tras las dunas.

El viejo estaba perdido en sus pensamientos, rodeado de huracanes dorados, cuando el sol perdió su luz y el mundo pareció encogerse. Alzó los ojos, alarmado. Por encima del canal se movía una sombra del tamaño de una montaña, un coloso que nadie había visto en diez mil años arrojando columnas de fuego encendido y desafiando el poder de la tormenta.

www.irrompibles.com.ar/puzzle

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

- Subject: "Las naves de arena"
- Respuesta correcta al puzzle: El año del regalo y la temperatura probable.
- Tu nombre y apellido verdaderos.
- Tu Nick en www.irrompibles.com.ar

PREMIO

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE, el libro de crónicas sobre el mundo nerd, geek y friki en la Argentina, autografiado por su autor, Alejandro Soifer, y por gentileza de Editorial Marea (editorialmarea.com.ar).



Condiciones de participación

Sólo aceptaremos tres respuestas por mico. ¡El que acierta primero se lleva el libro! Premio sólo válido en la República Argentina. [i]

Staff

EDITORA RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

COLABORAN
Pablo Alvarez Espín, Federico Brancaccio, Fernando Brischetto, Lionel Campilongo, Natalia Cina, Fernando Coun, Emiliano D'Andrea, Esteban Echeverría, Cnel. Jeremías Labardén, Lilia Lemoine, Facundo Fernández Lleventon, Tomás García, Pedro Hegoburu, Hernán Panessi, Benjamin Rivers, Lucas Robledo, Marina Schächter, Pablo Toscano, Angeles Viacava, María Gabriela Vich.

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

FOTOGRAFÍA
JulianLorenzon.com

AGRADECIMIENTO ESPECIAL
Electronic Things

GRACIAS A
20th Century Fox, 3DGames Argentina, 3nMedia, Alimac, Alpa Electrónica, Blizzard Entertainment, CD Market, Capcom, Codemasters, Electronic Arts, Escuela Da Vinci, Gameloft, GeekMart Argentina, Geekye, Image Campus, Lector Global, Level Up, LocalStrike, Myobu, NIS America, Inc., Nut's Studios, OVNI Press, Photographes Sans Frontieres, Pixowl Games, Saitek, Rage Gaming, Rockstar Games, Square Enix, Tecnofields 2.0, The Walt Disney Company Latin America, Ubisoft.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 2 Nº 8 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L.– Anchorena 1180 (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores.

Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

Versión electrónica por Grimorio Digital & Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
JULIO-AGOSTO DE 2012